

CoV 1/2 helyett, avagy itt indult el a szekér...

Bejelentkezés

1

Hallo, Commodore-lábor! Ott vagyok? Mi meg itt vagyunk. Annyi levelet írtatok már a Spectrum Világ "szerkesztőségének" (ígyes 2 enibei da az egyik mindig magya alatt van felhívás enibei is max 1 75) hogy úgy gondoltuk nem ártana ha írtek is lenne egy "Világ" cikk. Ez lenne az... vagyis annak az első száma. Megfelelően érdekes dolog, hogy az országban több létezik C 64 van (a Vámiával adatal szerint idén január 1. és május 31. között 36000. igen határműveletet darabot hoztak hivatalosan be az országba), meg sincs nekik egy normális kiadványuk. Nem is beszélve az Amiga tulajdonosokról és azokról akiknek a Commodore cég "utó kiskoca" sorozatának (PLUS4/C16/C116) valamelyik gépe van a bilikóban. Van ugyan Egyesület is meg Mikro Magazin - de eios a gyanunk hogy ezek nem igazán a közönség szája íze szerint készülnek. Ennek a miénjét most ne írtassuk mert minden szerkesztőnek a magánügye hogy miként állja össze az anyagot. Nem akarunk konkurenciát az említett lapokkal szembenük kiegészíteni az ott megjelenő információkkal. Mindenesetre ószimán reméljük hogy a jeleni való jelentésünkkel hozzájárulunk hogy ők is a lehető legjobb anyagokkal lássák el a Commodore-lábor felkes Olvasót.

Mi lesz ebben a kiadványban? Alapvetően a Spectrum Világ ban mai bejáratott módszereit alapozzuk a formát a kévet és a tartalmat, viszont tisztában vagyunk vele, hogy elég nagy laba vágjuk a fejünket ezzel, hogy egyszerre három láborl akarunk információval ellátni. Mindenesetre lesznek:

- játékszemlelők, külön C 64-re és Amigára, de a 64-es szemlelőknél is leggyakrabban olyan játékok fognak szerepelni, amelyeknek Amiga változatuk is van. PLUS4-re sajnos abszolút nem jelenik meg annyi játék (sőt, szinte semmi!), hogy tudnánk nekik is hasonlóval szolgálni,
- játékleírások, amelyek teljes használati útmutatót, gyakran teljes megoldást és képek(ek)et tartalmaznak. Ezek is 64-esen alapulnak, de itt is olyan programokról próbálunk közlani, amelyek Amiga változatai gyakran (de nem mindig) meggyőzők a 64-esel. Természetesen a PLUS4-esek is kapnak mindig játékleírást. Az Elite sorozat pedig mindenkinél szór.
- programozástechnika, 64-re és PLUS4-re gépi kódú rutinokat közlünk. Az Amigások pedig ismerkedjenek a C 64/128 gépeken keresztül bemutatott C nyelvvel. Hígyék el, megéri.
- pályázati felhívás, amelynek 5 nyeltesé 1 1 db C-64 programkönyvet tartalmazó kezettől nyerhet. Természetesen a kollégákkal ők maguk választják ki a Kézírtaküldő Szolgálat kollekción belül. Figyeljék a bíráló!
- meg még sok minden, például levelezési ívet, ha a levelezésünk olyan lesz.

A jelenlegi léleplés természetesen változhat, ha az olvasókról úgy kívánja.

Mi NEM lesz a kiadványban? Hal elog sok minden nem lesz benne. Nem lesznek például 60 oldalas cikkek arról, hogy mire használják a C-64-et a zabolóví "Nyina Vasziljevna" Mgisz ben (ez senki sem érdekel), nem lesz sakprogramozás (de áá!), nem lesznek benne az ártomások (ahhoz túl ritkán jelenünk meg), nem lesz benne reklám (vagy legalábbis nem a belveken), nem lesz benne poftika (mindenki az klogera megy), nem lesz benne a Spectrum Világban megszokott A3-es képek (fénymásolásra az is jó!) nem lesznek benne ilyen szavak, hogy láj meg bajl meg interfész (esetleg az, hogy *dszolszók*), sőt a {ru}szkájcsennel imisórái sem fogjuk közölni (ne vajon minei nem?).

A logyasztói ár állatában kényes téma bármikor, különösen egy magánkiadásnál. Ha jól maggondoljuk 40 forint a jelenlegi árak mellett nem olyan sok. Látszik az nem a kiadók zsebébe valódó, 17 forintot lovasz a Posta teljesítés címet, 16 forint a nyomda. Marad 16 forint arra, hogy a kiadók az előállítás díját, az ahhoz szükséges eszközök (IBM PC lezényomató, lib) bérleti díját, a visszatérítendő díját, na meg persze az általuk befizetett munkát fedezzék. Természetesen meg nem emésztük a kiváló vállalkozói adót, ami az állam bácsi zsebébe vándorol. Alól tehát ne tartson senki, hogy ebből fogunk meggazdagodni. Az ineni elmondottakból valószínűleg kiderül az is, hogy a Commodore Világ csak addig fog megjelenni, amíg eltarja önmagát, az érdeklődő nem?

Leveleket nagyon szívesen fogadunk mindenkiől (átál közöthető enyitot is) és igyekszünk mindenkinek válaszolni is. Ha levelet írtál, ha akkor ezeken az oldalakon. Viszont megkérünk mindenkit, hogy olyan típusú igényekkel, mint "hogyan kell a Bird's Tale-ben N'augat Tornyából kikerülni" vagy "mit kell csinálni a LAST NINJA II-ben a 4 pályán" asseleg "fogynak szívesek a Zak McKracken lelképet elküldeni", lehetőleg NE ÍRÓZZÁNK! Irduljanak. Mint említettük, 1 75-en vagyunk (plusz egy szakellás) és az egyedi kívánságok teljesítése kijelenek vagyunk. Annakért jálek valóban olyan nehéz, annak leírásul ugyis előbb-utóbb leközzölük.

Cimünk: Spectrum Világ Budapest, Pf. 363 1519

Találkozunk minden páros hónap végén!

COMMODORE
VILÁG 1.

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



COMMODORE
VILÁG 2.

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



THE LAST NINJA

A Spectrum Világ azon Olvasói, akik C-64-gyel rendelkezőnek és megvásárolták annak a 17. részét (oppant elégedettek lehetnek a LAST NINJA 2-nak nemcsak a Spectrum-os, hanem a C-64-es verzió leírását is kézhez kaphatták. Ezek után viszont nagyon sok javát érkezett hozzánk, amelyben a 64-esek magköszönték láciadozásainkat és eldöklődtek, hogy mihez kezdjen az, aki még az első részzel sem tudott zöld ágra vergődni. Ez meglehetősen meglepett bennünket (mármint az, hogy meg van olyan, aki nem tudott végigkecmeregni az elsőn), de úgy döntöttünk, hogy Commodore-táborát megcélzó kiadványunk első számában „segülünk” rajtuk lime

A történet háttára a #*/#?#@!&-l novú nindzsafaluba hírnokok érkeznek Csikiosuki shoguntól, akik megbízzák a falu vezetőjét azzal, hogy raboljon el egy fontos iratból Kuntokit shoguntól, aki a japán szigetország feletti egyeduradalomra tör. A falu elöljárója nem tartja nagy dolognak az ügyet, s ezért egy fiatal genint bízik meg a végrehajtással. Az ő feladata lesz, hogy összeszedje felszerelését, a vadonon átkelve bejusson Kuntokit kastélyába és annak szentélyéből elhozza az iratból. Mint később kiderül, a vezető kicsit alábecsülte a Kuntokit védelmét biztosító őrk és csapdák erejét, mert a fiatal nindzsának minden ügyességére szüksége lesz a küldetés teljesítéséhez.

A program 1987-ben jeleni meg a piacori és teljesen elképesztette a vásárlóközönséget: még egyetlen játékprogram sem egyezett ilyen kiválóan az árado és az advantage kategória stílusjegyeit, nem beszélve a szinte lokálozatos grafikai/animációról és a fantasztikusan jól etaláll zenéről. A sikeréről is csak lólsólók jelzőkkel beszélhetünk: talán csak a Jóisten a megmondhatója annak, hogy a játék hány nőtig volt abszolút első a különféle eladási- és sikerlistákon. Előg talán annyit elmondani, hogy az 1987-ben megjelent több ezer játékprogram közül a közönség ezt választotta az év játékának.

Talán nem csoda, hogy egy ilyen minőségű játéka éhes cápaként rontottak a crackolurak, és így nem sokkal a gyári program megjelenése után má kezelték/lemezés változatok garmadája állt rendelkezésre mindenkinek. A legpakikusabbnak a TCS által lefűrt változatot tartjuk, ebben ugyanis a játék bejelentkezése előtt egy táblázatban kiválaszthatjuk, hogy milyen könnyítéseket kérünk: **WEAPONS** leírat alatt megadhatjuk, hogy milyen fegyverek legyenek nálunk, **SPECIAL**-nél kérhetünk végtelen számú életet, fűstbombát és surikent, illetve **OBJECTS**-ben megadhatjuk, hogy mely tárgyak legyenek nálunk már kezdéskor. A lényos feher feliratok az érvényesek, választásuk a kizáró-billentyűk és a **RETURN** segítségével lehetséges **SPACE** megnyomására a beállított paraméterekkel az a szint lőhődik be, amelyre a **SPECIAL**-nél választottunk. Sajnos ezt a praktikus megoldást csak azok élvezhetik, akik lemezegységgel rendelkeznek, a kazettás változatok általában kötött beállításokkal tartalmaznak.

A játékszabályokra nem vesztegetünk sok szót, bizonyára már mindenki ismeri őket.

- Az **ENEMY WOUNDS** szöveggel jelzett sáv jelzi az aktuális elleneseg energia-szintjét.

- A **FOUND/COLLECT** alatt látható, hogy éppen milyen tárgyat gyűjtöttünk be, vagy ha a Buddha-szobornál imádkozunk, akkor az, hogy az istenség milyen tárgyat beszerzését javasolja. Játék közben ezen a helyen a **USING** felirat látható, ami azt jelzi, hogy a nindzsa

milyen fegyvert tart a kezében, azaz mit tud az allenség ellen használni (ha nincs nálunk semmilyen fegyver, vagy az általában nem látható semmi, a pusztá az a legyver). A legyvereket a **SPACE** megnyomásával váltogathatjuk.

- A **HOLDING** leírat mutatja, hogy milyen tárgyat tartunk a kezünkben, mit tudunk éppen felhasználni valamilyen célból.
- A **POWER** felett tekerő csik a játékos „kegyereje”, azaz hátralevő energiája. A váltogatás a meglévő tárgyak között az **F3** és **F5** billentyűkkel történik.
- A **WEAPONRY** mutatja, hogy milyen fegyverek közül tudunk választani a **SPACE** billentyűvel.
- A zenét az **F1** billentyűvel kapcsolhatjuk ki/be.
- Az **F7** megnyomásával szünetet tarthatunk, újabb megnyomása a játék folytatódik.
- A **RUN/STOP** megnyomására a nindzsa itualis ongyilkosságot, harakirt követ el és a játék véget ér.

Azt, hogy a tegyveres és legyvertalan harc hogyan történik, nem magyarázzuk, mert egy kis próbálgatás után mindenki magától is rajon. A suriken és a fűstbomba eldobása a joystick jobbra vagy balra húzásával és a „tűz” egyidejű megnyomásával történik (a tárgyak és felszerelések begyűjtése jobbra le vagy balra le + „tűz”). Na indulás

1. SZINT:

Az első szinten a feladatunk felgyverkezni és összegyűjteni az egyéb kutyüket. A legyverek közül a nuncsakut egy pítos ruhába öltöztött, az út mellett hevelésző halott egyén ovón, a kardot egy útkanyarulatban álldogáló sziklahalom között, a surikent (5 db-os készlet) a lermészol lágy ólén, a fűstbombát (3 darabos kollekció) a mocsári alótti kanyarban találhatjuk meg. További tárgyak is várakoznak arra, hogy birtokba vegyűk őket, egy erszény, egy fa alatt, egy kulcs egy falonkon, illetve egy lán lógo alma, ami nindzsa barátunkal dopplngolja — plusz életet eredményez (természetesen ezt csak akkor érdemes felvenni, ha nem örök-életet játszunk).

Az utat néhány konkurens nindzsa nehezíti, ezeket vorjuk szépen agyon vagy vágjunk hozzájuk egy surikent. További nehezseg a mocsáron, illetve a folyón való átkelés, ahol körül-kőre ugrálva kell átkecmergnünk. Nagyon kellemes szórakozás, mert ha rossz helyre lépünk, elsűlyedünk, megfulladunk stb. Az út mellett két helyen egy szentély található, ahol Buddha bácsi szobra álldogál. Beugorhalunk hozzá egy kis tröcselésre (ha fegyver van a kezünkben, azt előbb tagyűk el), és ő lippeket szolgáltat arról, hogy mit kéne megke-resnünk. Ha a tippjei elfogytak, távozhatunk a szintről. Ilyenkor keljünk át a mocsárra és ballagjunk el a lérképen S-sel jölt helyre. Közeledtünkbe egy sárkány dugja elő az orrát a barlangból, és úgy tűnik, hogy nem nagyon akar minket átengedni a szoroson. „Sárkány ellen sárkányfű!” — mondja a közmondás, de mivel ityet nem találunk, maradunk inkább a fűstbomba nevű esztőznél; dobjuk oda pont a kedves hulló orra elő, és ha barátunk hasrafeküdt lőla, átmehelünk előtte. A következő helyen távoztunk a pályáról...

(Térképen: • - őrk; K - kulcs; E - erszény; A - alma; B - buddha; 1 - fűstbomba; 2 - kard; 3 - suriken; 4 - nuncsakut)

2. szint: A Vadon (THE WILDERNESS)

Első feladatunk felvenni a starthelyszínt a tigriskaimól, ez a jobb oldali oroszlán lábainál heverészik és nem sokára már felhasználas tárgyalójá képezni. Utunkat ugyan-

is egy sziklával zárja el, amelyen a tigriskarom segítségével tudunk lejutni. Csak a karom legyen a kezünkben (legyver NEM) és álljunk arccal a sziklával felé. Erre lőhő-sünk szépen felkapszódik a szikla és a lennsikon folytatja az útját. A fennsík egy idő múlva elfogy, a lekecmeregés a folytatás hasonlóan, a tigriskarom segítségével történik — de itt hittel kell a sziklával megközelítenünk. Miután lent vagyunk az úton, szedjük fel a kesztyűt és törjünk egy nádszálal a nádasban.

Ezután már „csak” el kell hagynunk a szintet. Ennek a kijáratát sajnos egy csúnya szobor őrkzi (vajon melle élőlenyt ábrázol-hal?), amelyik — az egészségre eléggé hatalmas — tüzesőt araszt az arra járó nindzsákra. A tüzesőt egy kis nindzsa-mágia segítségével logjuk sikerülni, ez a lérképen az NM leíratú helyen látható. Ha a mágiait levehesszük, a nindzsánk pirosan villogni kezd, jelezve, hogy most láthatatlanok vagyunk. Sajnos a varázslat csak egy ideig tart, aztán véget ér. Ez alatt az idő alatt al kell kaverednünk egy folyón és egy mocsáron, hogy előljünk az emített ominozus szoborig és áthaladva előtte kijussunk a pályáról. Ha esetleg a mágia addig elfogy-na, akkor mehetünk vissza újat vételezni. Lelhet próbálkozni...

(Térképen: • - őrk, KE - kesztyű, KA - tigriskarom, E - erszény, A - alma, NM - varázslat; S - bambusz, SZ - szobor)

3. szint: A kastély kertje (THE PALACE GARDEN)

Egy Buddha-szobor nyakában egy madragon luggó talizmánt találunk, majd kereszűk meg a rózsát. Ennek leltetéséhez viszont használnunk kell a kesztyűt, különben lőhő-sünk megsérti a kezét és meghal. Tegyük el tőhál a kezünkben levő fegyvert és csak a kesztyűt használjuk. Ha a rózsát már begyűjtöttük, nincs tovább teendők ezen a pályán — a kijutáson kívül. Ez egy sarga színű szobornál (a térképen SZ jellel jelölve) bemutatott áldozattal történik: regyűk el a kezünkben levő fegyvert, vegyűk kézbe a talizmánt és menjünk oda a szoborhoz. Ha mindent jól csináltunk, a nindzsa leterdel imádkozik egy jót és már tottódik is a következő színt.

Megjegyeznünk, hogy ottl a szintről a megott ellenségek közül egyesek „újraler-melődnék” — ha ismét ugyanarra a helyszíntre érkezünk.

(Térképen: • - őrk; R - rózsá; T - talizmán, A - alma; 3 - suriken; SZ - szobor)

4. szint: A kazematák (THE DUNGEONS)

Ez a játék egyik legkellomesebb pályája, némileg nehéz rajta kiigazodni, marthogy a daret programozó bácsik egy labirintust próbáltak kialakítani (a térkép mondjuk valamelyest enyhíti az eltévedési problémákat). A pályán már nemcsak ellen-nindzsák, hanem az előttünk próbálkozók hulláinak kíséretel is megtámadnak bennünket. Ellenük a nádszál vagy a kard használható jól, ha elhalálozásit effektust kívánunk rajtuk prezentálni. A pályán — egy almán kívül — egy érdekes tárgy található, nevezetesen a kötél. Eire van szükségünk a pályá elhagyásához, ami elég jó szórakozás...

A legjobb, ha megkeressük a Nagy Ronda Pókot, onnan már biztosan kitalálunk. A póknál ne sokáig bámészljodjunk, mert ránkrohan és elfogyasztja szegény nindzsánkat. A kijutás azon a pályán lehetséges, ahol egy nuncsakutval felszerelt őrk álldogál egy olyan fal előtt, amelyen sarga lépcsőlokok találhatók. Az őt küldjük szépen a másvilágba, mert lolytonos labatlan-kodásával csak zavar bennünket, aztán tegyük el a vezünkben levő fegyvert, vegyűk elő a kötelt és menjünk oda a lépcsőlok-kokhoz... a nindzsa már mászik is felfelé, neki is elege volt ebből a pályából.

(Térképen: • - őr, K - kőlé, + - csontváz, X - pók, A - alma)

5. szint: A kastély (THE PALACE)

Először is be kéne jutni a kastélyba. Ez a nyíllal jelzett helyen levő beugróban lehetséges, a kulcs használatával. Tavabbi utunkat egy hatalmas páncélruha akadályozza, aminek nagysága egyenes arányban áll barátságtalanságával. A ronda szobor ugyanis egy kardot hajlít az előtte elhaladóba. Az átjutás úgy történik, hogy odaállunk a szobor ele és nagyon óvatosan addig lejtjük előre és jobbra, amíg az turelmét veszve elhajlíja a kardját, ha nem belénkálít, akkor jó, szabad az út. Miután ezt a játékot eljátszottuk, ugorjunk be a nindzsa megleéért a felfele levő szobába. Ennek felvétele után a nindzsa zöld színűre vált, azaz megszerzi a kopesszogat ahhoz, hogy átjusson a különlegesen preparált szőnyegen, ami a 6. szintre vezető utat várja a páncélruhával szomszédos másik szobában. Ez ugyanis elnyeli a nindzsánkat, ha a magiát nem fogyasztottuk el, azaz a játékos nem zöld színű...

(Térképen: • - őr; I - páncélruha; NM - varázslat; A - alma)

6. szint: A belső szentély (THE INNER SANCTUM)

Ezzel elérkeztünk az utolsó, s egyben a legnehezebb pályához. Egy folyosón maszkálunk, amelyről különböző szobákba vezető ajtók nyílnak, de csak az egyik vezet az áhitott cél felé. Az egyikben például található egy távcső is, amelybe belenézhe-

tünk. Ennek ugyan nincs sok értelme, viszont nagyon szép(!). Mindenesetre gyűjtjük be a mérget (a térképen jelzett helyen, egy bódónben van), majd menjünk a vázás szobába. Itt egy zárt ajtót találunk, ami nem hajlandó kinyitni semmiképpen sem. Hm, hát akkor irgassuk magunkat egy kis asszociatív memóriába: melyik az a tárgy, amelyiket eddig még nem használtuk? Az egyik, ugye, az iménél felvett mérge, a másik pedig... a rózsza. Adott tehát egy darab jól fejlett rózsza, meg egy csomó váza. Részessítsük előnyben azt, amelyik az ajtó mellett, többitől elkülönülve álldogat, ha belédobjuk, az ajtó feltárul.

A következő szobában egy hatalmas kutya fekszik a küszöbön. Most fogjuk felhasználni a mérget. Tegyük al a kezünkben levő fegyvert és állítsuk be a mérget. A kutya — úgy tűnik — édesdeden szundikal, viszont ha megközelítjük, azonnal ránkörohan. Ilyenkor dobjuk ele a mérget (ugy, mintha suriken lenne). Ha a bloki ettől hasraesik, akkor folytathatjuk az utat, ha nem, akkor viszont pucoljunk vissza nagy sebességgel az előbbi szobába, és próbálkozzunk újra.

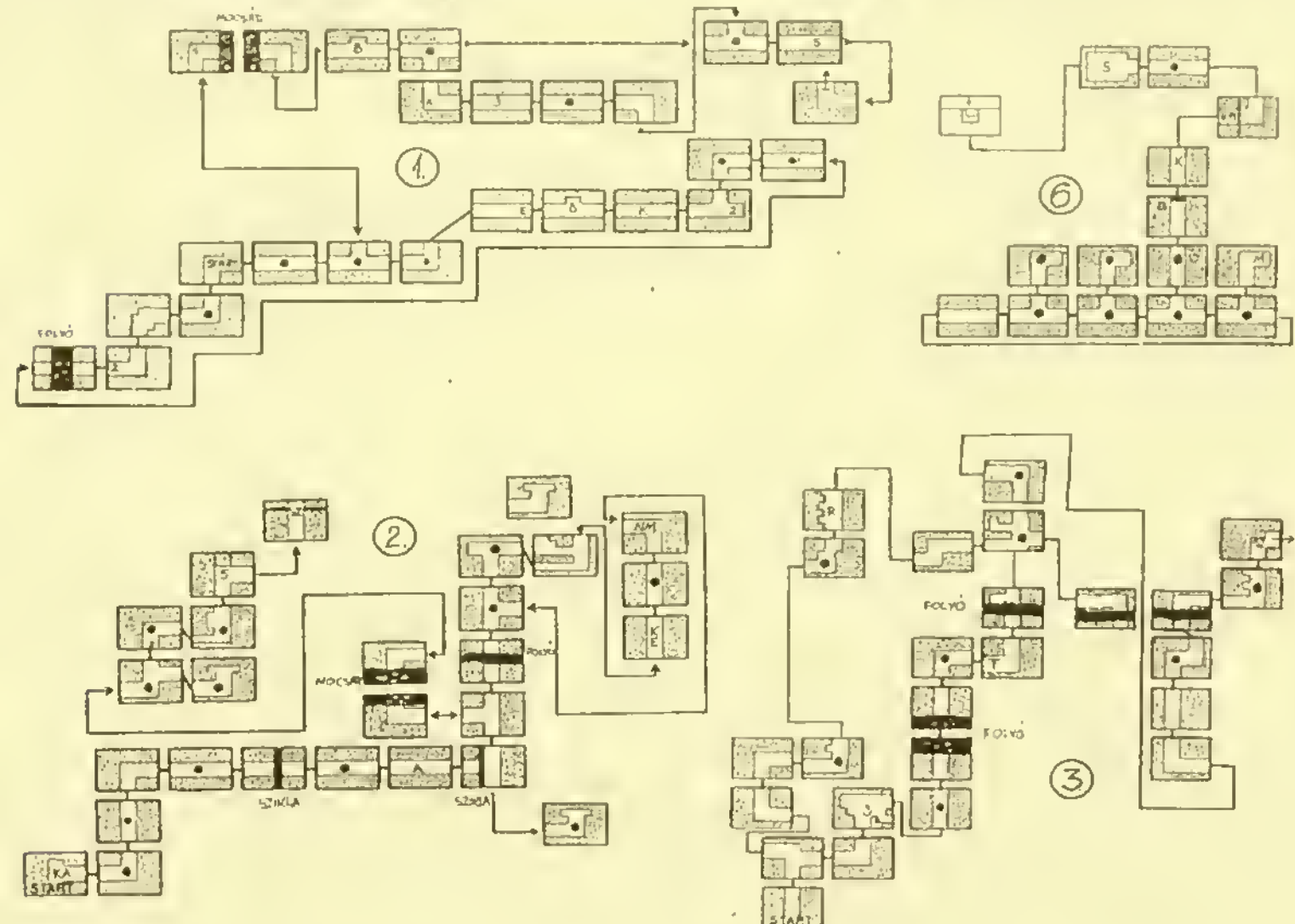
A kutyán átjutva újabb meglepetés vár ránk a következő szobában, egy impozáns méretű páncélruha áll a sarkon, kifeszített nyíl a kezében. Talán mondani sem kell, hogy a trógon levő nyíl címzettje főzósunk, ha óvatlanul elhalad a páncélruha előtt. A sarkokban viszont néhány csepp vért látunk, ami egy újabb nindzsa magiát engedélyez nekünk, ha felvesszük, a nindzsa villogni kezd és elhaladhatunk a veszélyes ruházat előtt.

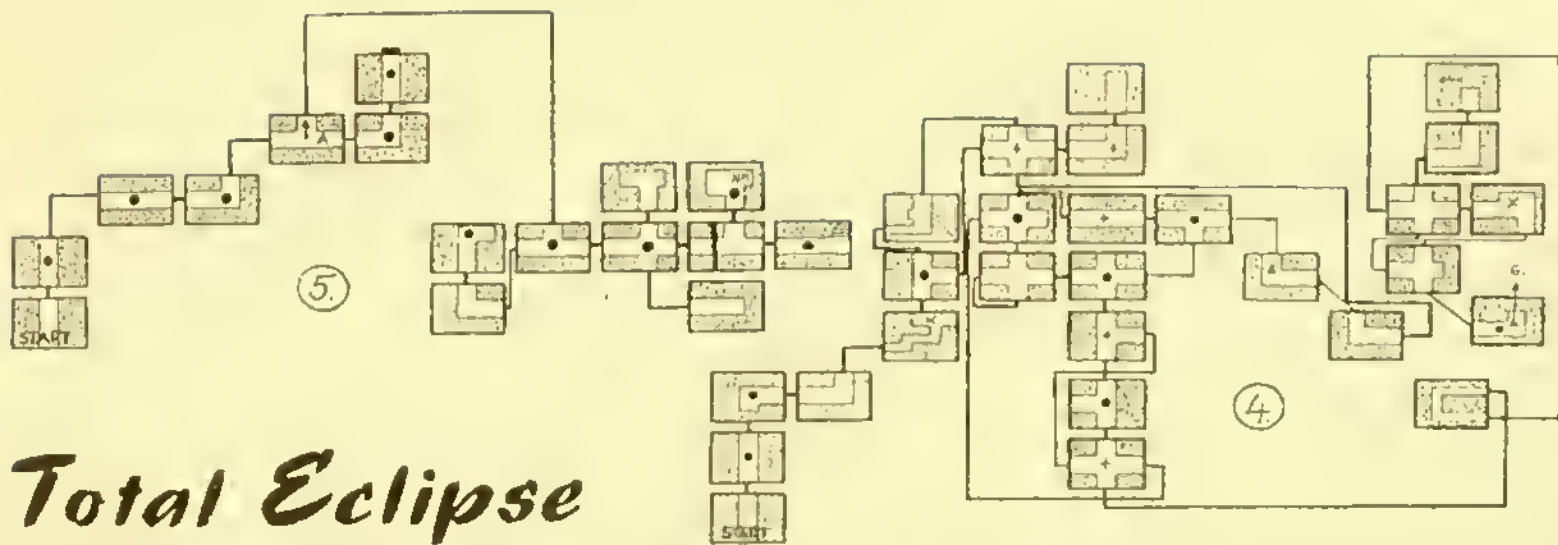
Annny küzdelem után végre eljutottunk a siker kapujába: a következő szobában szaribakerülünk az őrdogr shogunnal, aki ennyir fáradságot okozott nekünk. Most már csak vele kell megküzdenünk. Ugy látszik, már vár minket, mert magára aggatta a japan szamurájdivat összes kellékét — most kb úgy néz ki, mint az Őz Badogembere. Őt meglehetősen nehéz lesz leverni, a páncélruhából kifolyólag nekir van a legnagyobb áletaraja. Ha sikerült megölni, menjünk át a következő szobába és ugorjunk be a belső négyszögbe (ha mennénk, akkor a külső szőnyeg elnyelne bennünket). Az oltáron látható az irat, amiért ennyir rohagattunk.

A gyárt programnál itt kellene használni az arszényt, de a feltört változatnál erre nincs is szükség, vegyük fel az iratot Főhősünk hátát adva Buddhának — meg a játékosnak, hogy idáig bírta — térdre borul, és fehér színűre színeződik. A kuldetés véget ért.

(Térkép: • - őr; I - páncél, NM - magia, M - mérge; S - kunktoki, K - kutya, + - kár)

A program ezután közli, hogy a kaland folytatódik. (THE QUEST CONTINUES). Ez már meg is történt: a LAST NINJA 2-ben főhősünket New York Manhattan negyedében kell irányítanunk, as Kunktoki shogun szellemének kiirtása a játék célja. Ennek a feladatnak a megoldása — mini mar említettük — a Spectrum Világ 17. részében már megjelent. A Last Ninja III. leírása pedig a CoV 17-ben volt. Akinet nem lenne brrtokában ez a két lap, az íróink megrendelhet.





Total Eclipse

Az INCENTIVE software-házal úgy látszik nem nagyon hagyta nyugodni a **DRILLER** és a **DARK SIDE** című programjait sikere, mert nemrég kirukkoltak egy újabb hasonló stílusú 3D játékkal is: a **TOTAL ECLIPSE**-szel. Ez most nem a fantasztikum világában, az *Evath* bolygón játszódik, mint elődel, hanem a Földön. 1930. október 26-át írunk, a helyszín Egyiptom. Ré napisten piramisa. Az emberiséget szörnyű veszély fenyegeti: egy ősi átok, amelynek eredete az ókori Egyiptomba nyúlik vissza. Abba az időbe, amikor Egyiptom nepe piramisokat emelt királyai tisztelőre és istenekként imádta őket. Egy alkalommal az éhező nép megtagadta a napistennek járó kötelező áldozat bemutatását. *Re* egyik mágikus hatalommal rendelkező főpapja erre szörnyű haragra gerjedt és attól való féltelmében, hogy a napisten elfordítja arcát. Egyiptom földjéről, iszonyú átokkal sújtotta az embereket. Ennek titka a napisten piramisának legfelső helyiségében található. Amennyiben a nappali órákban bármi is meggátolná a piramis csúcsán lévő szentélybe a nap sugarainak akadálytalan behatolását, az megsemmisül.

Az ősi átok csak 1930-ban vált tanyagatóvá, amikor a csillagászok teljes napfogyatkozást (innen a játék neve is) jeleztek előre. Ha a napfogyatkozás bekövetkezése előtt nem sikerül megfejteni a rejtély nyitját, akkor a Hold fellobban, és az így bekövetkező meteorvihar elpusztítana a Földet is. A titok védelmét a piramis szobáinak ördögi bonyolult labirintusrendszere, a számos varázslattal zárva tartott ajtó és függőtoló, sőt néhány életre kelt mumiá szolgálta. Természetesen csak egyvalaki képes azt az emberfeletti feladatot teljesíteni — na ezt mindenki kitalálhatja magától is, hogy kirol van szó...

A küldetés elején a piramis mellett találjuk magunkat, egy korszerű kétfedelű repülőgép társaságában. Az égen már tisztán látható, hogy a napfogyatkozás már megkezdődött, a Hold lassan a Föld és a Nap közé kerül, és sötétség veszi át az uralmat. Talán nincs mindenki tisztában az **INCENTIVE**-játékok kezelésével, tehát mielőtt elindulnánk, ismertetjük meg a képernyőn lévő ábrák jelentésével, illetve az irányítással.

Az egyik legfontosabb összetevő a játékokban az idő, amit a képernyő bal alsó sarkában látható köróra jelez. A küldetés 8 óráig kezdődik, és 2 óra áll rendelkezésünkre a teljesítéshez — aztán kapunk.

Az óra mellett egy befőttesüveg jelzi a játékos kulcsában lévő víz mennyiségét. Mivel szokatlan körülmények között vagyunk, ez elég gyorsan elfogy és általában a

szomszárhalas veszélye fenyeget bennünket. A vizet a négy helyen (a két bejáratnál és a második szint két szobájában) megtalálható vízmedencéből pótolhatjuk. Ha olyan helyiségbe érkezünk, ahol víz van, feltétlenül töltjük fel a kulcsunkat maximummal. Lehet ugyan víz nélkül is játszani 15-20 percig, de sokat kell közben pihennünk, mert minden hosszabb mozgás nagyon megterhelő, azaz elfáradunk.

A szervezeti megterhelésének mértékét a dobogó szív mutatja. Ha már nagyon gyorsan ver, meg kell pihennünk néhány percig. Ez az 'R' billentyű megnyomásával lehetséges: az óra gyorsabban kezd járni és **RESTING**. felirat jelzi, hogy pihenünk. Pihenni csak a piramis belsejében tudunk, a Szaharában ehhez túl nagy hőség van (**TOO HOT FOR RESTING**). Ha nagyon gyors a szívverésünk és mégsem pihünk meg, hamarosan szívgörccsöt kapunk (**HEART FAILURE**) és a játék véget ér.

A szív mellett látható az iránytű, amelynek lekote rasze mutatja azt az irányt, amerre nézünk.

A képernyő bal felső sarkában 5. ún. ankh-jel látható. Az ankh tulajdonképpen egy gabonakereszt sziliszalt kőpa, az egyiptomi vallásban az élet szimbólumának tartották. A piramisban is jónéhány ilyen ankh található a földön heverve, vagy a falon, illetve a plafonról lógva. Felvételük egyszerűen csak úgy történik, hogy hozzájuk érünk. A gép ilyenkor az üzenetsorban **ANKH FOUND** jankh-ot találhat. Taliratot jelenít meg, és a piros ankh-jelek közül az egyiket sárgára színezi (ez jelzi, hogy nálunk van). Az ankh-ok feladata, hogy lehetővé tegyék átjutásunkat a varázslattal zárva tartott ajtókon. Ezeket egy keresztléc akadályozza az átjutást, de ha van nálunk ankh, akkor akadálytalanul keresztulhaladhatunk rajtuk (természetesen ilyenkor elvesztünk egy ankh-ot is). Egyszerre maximum 5 ankh lehet nálunk.

Az ankh-jelok mellett látható az általunk elért pontszám. Ezt az ankh-ok begyűjtésével (egyenként + 7500 pont), a kincsek felvételével a ládák kifosztásával, illetve egyes dolgok szétlövésével növelhetjük.

Kincs felvételéhez csak oda kell mennünk hozzá, 15000 pontot ordmánya. Kincsesládában lévő kincs megszerzéséhez először ki kell nyitnunk a látoját (**REMOVE LID**). Ez úgy történik, hogy a pisztollyal belelövünk egyszer (na többször, mert ekkor becsukódik!). Ezután menjünk oda hozzá, és belenézve, illetve a joystick-el folyamatosan előre nyomva szedjük ki belőle a kincset (15-70000 pont). Azt, hogy a kincsesláda kiürült, onnan tudhatjuk meg, hogy eltűnik vagy fel-mászunk a tetőjére. Megjegyzendő, hogy a túlzott kapzsiság neha szívgörccshöz vezethat.

A pontszám mellett látható, hogy a napfo-

gyatkozás mennyire következett már be. A képernyő közepén helyezkedik el a játéktér, pontosabban az a nezeti kép, amit a játékos lát. Ezt atut/felül két sor határolja, amelyek közül a felsőnek semmi jelentősége (ha jól látjuk, ez Kleopátra tavaszörbe forgatott taknóslab-receptja, eredeti szöveg-gezés szerint), az alsóban viszont jónéhány értékes információ látható.

Balról a második jel (←) mutatja lépéseink meretét, azaz hogy a joystick mozgásával mekkora tavolságot vagyunk képesek egyszerre megtenni. Ennek három fokozata van, amelyek között az 'S' billentyűvel választhatunk.

Balról a negyedik jel (↖) azt jelzi, hogy ha a fejünket forgatjuk (fel/le vagy oldalra nézünk), akkor a kurzor egyszerre mennyit mozogjon el. Ennek is három fokozata lehetséges, amit az 'A' billentyűvel állíthatunk be.

A sor közepén látható az üzenetsor, itt normal esetben az aktuális helyszín neve és jelölése (pl. **HORAKHTY-C. NEPTHYS-F. ILLUSION-D** stb.), illetve tengerszint feletti magassága látható. A magasság kockában (**CUBITS**) van megadva 12-sével, a tengerszintnek a 24C felel meg, tehát az első emelet jelölése 38C a másodiké 48C és így tovább. A napisten szentélye az 5 szinten (84C) található. Ezen a részen jeleníti meg a program az egyes üzeneteket is, pl. **ANKH FOUND NO ENTRY, SUN ECLIPSE** stb.

Jobbrol a harmadik jel (egy emberalak) jelöli, hogy a játékos milyen testhelyzetben van. A piramisban előfordulhat, hogy olyan akadály elé kerülünk, amit csak negykezlábra ereszkedve tudunk áthidalni. A testhelyzet változtatása a 'H' billentyű megnyomásával történik. Jobbrol a negyedik jel (áradetileg egy piramis) mutatja a kurzor állapotát. Ez hétéle lehet: vagy keresztkurzor (akkor látjuk a piramist), vagy a pisztoly célkörösztje (akkor pisztolyt látunk).

A többi jel jelentőségét nem sikerült kikut-nunk, mert a játék folyamán nem változtak, de gyanítjuk, hogy csak dekorációs célokat szolgálnak.

A három dimenziós játékterben való tájeko-zódást a játék képernyő közepén lévő keresztkurzor segítségével oldották meg a játék készítői. Ez azt jelenti, hogy a játékos abba az irányba halad, amerre a kurzor mutat. A helyváltoztatás a PORT2-be dugott joystick segítségével történik, de a billentyűzetet is használhatjuk, az alábbi felosztás szerint:

- '↑' — mozgás előre;
- '←' — mozgás hátra;
- 'O' — fordulás balra (helyben!);
- 'W' — fordulás jobbra.

A kurzor dinamikusán alkalmazkodik a kör-nyezetéhez, hogy mindig jól látható legyen, de a '+' billentyű megnyomásával ki is kapcsolhatjuk. Eredetileg szemmagassá-gban van, de a játék folyamán szükség lesz

rá, hogy a fejünk is mozgassuk, la-, illetve felnezzünk. Ez a 'P' illetve az 'L' billentyűk használatával lehetséges. Az 'U' billentyű megnyomásával 180 fokban fordulatot hajthatunk végre, azaz teljesen megfordulhatunk. Felsőrelesünkhez tartozik egy pisztoly is, korlátlan számú tölténnyel, ami nálkülözhetően segítséget nyújt a küldetés teljesítésében. Tűzölhetünk akkor is, ha keresőkurzonon vagyunk („tűz” gomb vagy 'SHIFT'), de célszerűbb a 'SPACE' megnyomásával átváltani a célkeresztre, mert így pontosabban tudunk célózni. Ilyenkor a joystick nem a mozgást, hanem a célkereszt irányítását szolgálja, tehát ha tovább akarunk menni, vissza kell váltanunk a keresőkurzonra.

A játék megoldása eredetileg egyenlő lenne a lehetetlennel. Mivel a programozók beépítettek egy játékaljárás-mentési lehetőséget, ez az esély most kb. 1:1000 arányban mozog, de ez dinamikusan változik, pozitív irányba a ráfordított időmennyiség és káromködőssorozat függvényében (a Commodore Világ-téle teljes leírási tényező azt az arányt fermószetesen 1:1-re csökkenti — majd később). Miután sikeresen visszaevettünk a matematikai mámor vízeiről a **TOTAL ECLIPSE**-hez, akkor tudatjuk, hogy az 'I' billentyű megnyomására megjelenik a képernyőn egy menü, amelynek **SAVE ('S')** funkciójával játékállást menthetünk, a **LOAD**-dal ('L') játékállást tölthetünk, a **'RUN/STOP'**-pal pedig kiláthatunk a játékból (persze előbb végig kell néznünk a jobbanást). Más billentyű megnyomására a játék folytatódik. Ha a **SAVE/LOAD** közül választottuk valamelyiket, a program öröklődik, hogy **TAPE** vagy **DISK ('T'/'D')** és kér a fájlnévet (max. 5 karakter, plusz 6 még hozzárak egy '-to' kiterjesztést). A lemezre való mentés megformázott floppyt igényel, egy állás mérete 3 blokk.

Mint már említettük, a játék célja a szentély titkának kiderítése. Ez kallamas időtöltés egy jó darabig, figyelembe véve, hogy a program szerzői mindent elkövettek annak érdekében, hogy az nehogy valakinek sikerüljön. Az ajtókat varázslatok védik, néhány ajtó a levegőben lóg és nem vezet hozzá lépcső (egyelőre!), tréfás függőfolyosók, amelyekről az ember egy rossz lépéssel lepotyban. (majdnem) megoldhatatlan labirintusrendszer, és néhány nagy meglepetés... Még nem is beszéltünk az állandó vízhiányról, a szorító lóról és azokról a múmiákról, amelyek hitelen előbukkannak szarkofágjuktól és célbalónok ránk. Ha ezek után még lennének olyanok, akik azt fontolgatják, hogy csak azért is önállóan vágunk neki a játéknak (ERDEMES!), azoknak gratulálunk elhatározásukhoz, és adunk néhány megszívlelendő jótanácsot:

- Indulásnál egy ajtót láthatsz a piramis oldalán. Oo lehet, hogy nem ez az egyetlen bejárat? Biztos. Mielőtt ezen keresztül behatolnál, menj át a piramis átlagos oldalára és ott lójj bele az — egyelőre zárt — ajtón lévő joibe. Az ajtó kinyílik így már KI lehet jönni majd a piramisból.
- Ha olyan helyszínt érkezel, ahol víz van, mindig töltsd fel maximumra a kulacsot.
- Ha új szobába lépsz, mentd ki az állást (a gondolkodással az idő és a víz fogy!), majd mindent vizsgálj meg alaposan (a plafont is!).
- Ha olyan tárgyat találsz, amit nem ismeresz fel és nem is tudsz felvenni, célszerű beelőzni egyet. Ezután nézz körbe ismét a szobában! Ha valami változás, lójj bele még 8-10 golyót. Akkor talán lesz... Ugyanez az eljárás alkalmazandó a falon lévő néhány ábrával.
- A kacskaringós, vékony függőfolyosón nézz a lábad elé, mert leesel!
- Van olyan akadály is, amit sem ankh-hal,

sam pisztolyal nem lehet elhárítani. De hát végül is te elég erős ember vagy, nem...?!

- Az **ILLUSION**-útvosztót csak véletlenül lehet hatyosan megoldani: balra/jobbra/előre/vissza (ígonígonígon, amorról jöttél, de nem megfordulva!). Nicsak, egy lépcső... Most is jön egy kis meglepetés, jól nézz körül! A földre is...
- Vannak olyan függőfolyosók, amelyek elűnnek, ha beléjük lösz. De van egy olyan is, ami eltörlőd. Csak le no ossz róla később... (puska: 4 hosszú előre, 1 rövid vissza és tűz!)

Na ennyi elég is lesz neklk... Sok szerencsát!

Azoknak pedig, akik elakadtak volna valahol, vagy — noadj' isten — jobban kedvelik a kényelmet, itt következik egy teljes leírás (ez nem az összes varázslat megoldását tartalmazza, csak azokat, amelyek a feladat teljesítéséhez szükségesek; a további rejtélyek felderítése maradjon az Olvasó feladata).

Itt vagyunk a piramis előtt, ennek a korszerű légiközlekedési eszköznek a társaságában. Mit keres ez itt?! Netán valami feladata van...? Zsúrizzuk le. Másszunk fel mondjuk a jobb szárnyára (ne a szárny végén, mert elakadunk a merovítókben!), és sétáljunk a tőzre felé. Nicsak, egy ankh! Kosz. Másszunk szépen vissza az anyaföldre (attyahomokra), és nézzük meg a piramist. Hm, egy ajtó. Ez gyanús, így túl egyszerű lenne. Karuljuk meg a piamist, lesz ott egy másik is. Menjünk be és nézzünk körül. Egy vízmedence (kulacsleltöltés!) és egy zárt ajtó logad minket. Igazán kultúrelatlan fogadtatás az ókor iószeről... Elégedetlenségünknek adjunk hangot azzal, hogy belélvünk egyet az ajtón lévő joibe. Kinyílt. Ez később még jól jöhet, most menjünk vissza a piramis másik ajtajához és menjünk bo iajta

Egy újabb vízmedence fogad, illetve egy falon lógó ankh. Mután felvettük, ballagunk tovább észak felé. Egy jól boronozott szoba: felül függőfolyosó, körbe egy csomó ajtó, a sarokban egy kincs... meg még valami. Miután felvettük a kincset, foglalkozzunk ezzel a valamivel egy kicsit. Ha jól megnézzük a szobát, láthatunk egy ajtót a magasan, ahová nem vezet lépcső. Lójjunk bele **EGYET** a valamibe. Hmmm, de korszerű építkezési technika: lépcső épült a semmiben lebegő ajtóhoz. Nem baj, jó lesz az még később. Induljunk el dél felé, fel a lépcsőn. Ennek csak egy akadálya van: egy fal. Quir! Volt fal — nincs fal, mohotunk.

Miután átkerültünk a következő szobába, a csomó ajtón kívül még egy dolog vonja magára a figyelmünket: egy pózna van a szoba közepén. Miután leléntünk a plafonra, rájohetünk, hogy nem egy egyiptomi tűzoltócsúszda, hanem biztonsági előírás a tolvajokkal szemben... ugyanis egy kincsesláda van a tetején. Most sok-sok duri következik. Lójjuk addig a póznát, amíg el nem tűnik és a láda le nem potyan a földre. Miután a kincset bezsobeltük, távozzunk észak felé a középső ajtón. Ugyanoda jutotunk, ahol a lépcsőt építettük, csak most fent vagyunk a függőfolyosón. Menjünk tovább rajta, észak felé.

A következő szobában forduljunk nyugatra, és távozzunk az ottani ajtón. Ne slessünk nagyon az ajtóról kilépve, mert csak egy plotóra érkezünk és esetleg lepotybanhatunk róla. A szobában lévő falon egy nagy szom bámul a sommiba. Mint ismert szomszéd specialista, vegyük elő proclizós műszerünket (a pisztolyt) és lójjunk bele egyet. Azonnali eredmény! Kacsint egyet és közli, hogy **MATCH MADE** (ojs: moc-méd) OK (ejtsd: oké), aztán ejtőzünk

vissza oda, ahonnan jöttünk. Ha az emlékezet nem lenne tékelatos, akkor dióhájbán: kolot/dél/déla bal oldali ajtón észak és má ott is vagyunk, ahol a lépcsőt építettük kelet felé. Most fogunk rajta felmenni.

Mihelyt megérkezünk egy szarkofággal találjuk szemben magunkat, amelynek egy szeicsak kinyílik az ajtaja és... „Szia, Ramszosi!” — mondhatnánk, de a csövegéssel nem sokat érünk, lójjunk bele inkább a múmia fejébe. Ha jól céloztunk, akkor a múmia rájön, hogy célszerűbb várni a feltámadással még egy 3-4000 évet és visszacsukja magára az ajtót. Miután ez megtörtént, menjünk a víztárolóhoz és töltsük meg a kulacsunkat. A szarkofág mellett egy kincsesládát is találunk, aminek kifizetése után észak felé vesszük utunkat. Azaz csak vonnánk: egy keresztléc zárja el az utat. Eresszkedjünk négykézlábra. Így má tudunk mászni alatta és kimehotunk az ajtón.

Egy nyíl van a falon. Lójjunk bele, abból még nem volt baj. Most is hatásos volt, mert mogint **MATCH MADE** leiratot kapunk. Ballagjunk le a lépcsőn és nézzünk körbe. Kelet felé egy érdekes ajtót láthatunk. Meg kána vizsgálni, de nem tudunk odamenni a gát miatt. A teendő nyilvánvaló, **BASIC**-ben valahogy így szól: **FOR I = 1 TO 6: TEENDŐ = DURR: NEXT I**. Na, most már odamehotunk. Ez a falból kiemelkedő dolog is valami varázslató, de ankh-hal nem akar kinyílni. Hm, hát akkor próbáljuk benyomni. Nem hatásos. Akkor esetleg álljunk a bal oldalára és nyomjuk dél felé. No effect. Most már csak egy variáns maradt: a másik oldalára állunk, és észak felé toljuk. Aha, mégiscsak kinyílt. Talán akkor menjünk is be...

Az **ILLUSION**-útvosztóba kerültünk, a piramis alagsorában. Ez az a hely, ahol a legtöbb játékos el szokott akadni. A térképre nem rajzoltuk fel, mert felesleges: szóban könnyebb. Itt most ötekitünk az egtájas moghatározástól, mert — úgy tűnik — az iránytú néha nem azt mutatja, amit kéne. Tehát akkor: balra/jobbra/jobbra/előrevissza (tehát ugyanott, ahol kijöttünk, de na forduljunk meg, hanem hátráljunk!). Ha jól csináltuk a dolgokat, akkor szemben egy lépcsőnek kell lennie. Menjünk fel rajta. Jé...

Most megtudtuk, hogy mitől hívják ezt a helyet **ILLUSION**-nak. Ugyanis kikerültünk a Szaharába, és **KET** piramist látunk. Mi az? Ezzécselődés vagy a **TOTAL ECLIPSE II.** beharangozó reklámja? Na mindogy. Nézzünk körül és újabb meglepetés ér bennünket. Egy bódé. Hoppá, csak nem egy hotdog-árus? Nem, Innon jöttünk ki. Viszont mintha mögötte is látszana valami a homokban. Na menjünk csak oda... Valamilyen ábra van a homokba rejtve. Pisztoly elő, dur egyet neki. Egy **MATCH MADE** kísérletében ottunt, viszont a pontszámunkban jelentős változások álltak be. Mintha egy kicsit megnövekedett volna. Menjünk vissza a bódéba. Ha a szemben lévő lépcsőn felballagunk, visszakérülünk oda, ahol a kőajtót ottoltuk és bejöttünk a labirintusba. Folytassuk utunkat továbbra is nyugat felé, fel a lépcsőkön, majd a következő szobában távozzunk az ajtón dél felé. Ez má ismerős hely, itt már jártunk néhányszor. Haladjunk tovább a lépcsőn nyugat felé. A szobában rögtön a bejárat mellett jobbra ay ankh-ot, illetve egy kincsesládát találunk. Ezeket szeretettel bo is gyűjtjük. A szoba föloldalán egy trükkös falat láthatunk, ami fal/la megy, ha lövöldözünk rá. Csiki-csuki. Egyébként teljesen lányegtelen számunkra, menjünk inkább tovább nyugat felé, azon az ajtón keresztül, amelyhez a lépcső vezet.

Egy olyan szobába érkezünk, ahol egy L alakú függőfolyosó látható a légtérben. Alljunk a szoba közepére és nézzünk fel a mennyezetre. Nicsak, egy ankh lóg a plafonról lefelé! Mit csinál az ott? Lőjünk bele néhányat a tartókötélbe, mire lepotyan és mi felvehetjük. Távozzunk dél felé, majd a következő szobában a lépcső alatti ajtón forduljunk északra. Egy nagyon kellemes hatyre érkezünk. Egy kecskaringós függőfolyosón kell átkecmeregnünk. Egy rossz lépés és zutty! — lepotyanunk. Nézzünk pontosan a lábunk alá, így biztosan sikerül fog. Persze nem árt, ha a kísérletezés előtt kimentjük az állást.

Ha sikerült kikoverednünk a kharaton, a nyugat felé vezető ajtón kellene továbbhagadnunk. Itt azonban egy kicsit nehézkes a haladás, mert egy lépcső alatt bukkantunk oló, és az érkádok alatt próbáljuk elérni a nyugat felé vezető ajtót.

Egy platformra érkezünk. Ha lonézunk, egy múmiát láthatunk az egyik lépcsőn állodgálni, aki kedélyesen tüzet nyit mindenkire, aki legalább 2000 évvel fiatalabb nála (ebbe a kategóriába mi is beletartozunk). Potyanjunk le a platformról, szaladjunk át a múmia előtt és távozzunk a dél felé vezető lépcsős ajtón. Egy szobába érkezünk, ami tele van mindenféle dobezzokkal, a falon meg valamilyen két lepedő látható. Mi a manó lehet ez? Később még visszatérünk rá, most menjünk tovább dél felé.

Megint egy platformra érkezünk. Alul semmi sincs, de velünk egy vonalban egy függőhíd vezet keresztül az egyik ajtótól a ... hoppá, hol a másik ajtó?! Nincs másik ajtó. Ez a függőhíd ugyanis egy tréfas szerkezet, amely a középpontja körül **FOROG** — na persze csak akkor, ha belőlünk egyet. Tegyük így. Most pontosan be kell mennünk a középső, hogy újabb elfordításnál le ne potyanjunk róla. Állítsuk a lépésmérő maximumra, lépünk előre négyet, majd vegyük a minimumra, és vissza egyet. Most lőjünk bele egyet a hídbe és rögtön kiderül, hogy jó helyre állunk-e. Ha nem estünk le, akkor jó, távozhatunk kelet felé az ajtón (ha leestünk, töltsük vissza az utolsó kimentett állást).

Ahova érkezünk, nem egy túl barátságos hely, egy hatalmas fal zárja át az utat. Ez na nagyon zavarjon bennünket, mert amiért jöttünk az itt van melléttünk. A falon egy meghatározhatatlan fajú madár rejze található, alatta pedig... nom, nem a tojása, csak egy doboz. Ez viszont elég érdekes dobez. Lőjünk bele egyet, mire közülik velünk, hogy **MATCH MADE**. Ezért jöttünk csak ide, most viszont vissza kell mennünk a lövöldözős múmiához (nyugat/4 hosszú lépés előre, 1 hátra és egy golyó a hídbe/észak/észak).

Múmia barátunk randületlonut ott áll a lépcső aljában és tüzelget ránk. Mindegy, menjünk fel mögötte észak felé azon a lépcsőn, amelyiken áll. Néhány ajtó tárul elé, a középsőn kell bemennünk. Ismét egy platformra érkezünk. Ha körülnézünk, láthatjuk, hogy a földalaton folytatódik a folyosó, do az éthaladás nem lehetséges. Az akadály lakúzdósának segédesszköze lonn található. Essünk le a földre és toljuk be a ezekrányt a lépcső és a platform közötti résbe.

Igy mar at tehet majd menni a platformra. Távozzunk dél felé.

Kelet felé az út el van zárva, de ha belőlünk egyet, már mehetünk is. Innen észak felé kijutunk a piramis másik bejárati szobájába (de jó, hogy kinyitottuk a játék elején!) Valószínűleg a vizünk már rég elfogyott, tankoljunk tehát fel. Menjünk ki a piramisból, kerljük meg, és menjünk be a másik bejáraton. Haladjunk tovább a következő szobába, majd nyugat felé, fel a lépcsőn. A szemes szobába érkezünk. Egy szeri má belőlünk, tehát több teendőnk nincs vele, menjünk tovább fel a lépcsőn nyugat felé. Itt forduljunk délre. Abba a szobába érkezünk, ahol a madár van felrejtve a falra. A barátságatlan fal, ami elzárta az utat, időközben eltűnt (nehátt!), tehát, haladhatunk kelet felé. Régi kedves ismerősünk élja utunkat: a forgóhíd. Keljünk át rajta a szokásos módon. A híd az északi irányban hagyjuk el, majd a dobezos szobán tovább észak felé (közben gondolkodhatunk, hogy mi a manó az a kék négyzet a falon). Egy újabb kedves ismerőssel találkozunk: a lépcsőn még mindig ott áll a múmia. Nem bej, menjünk fel megint mögötte a lépcsőn.

Ismét a sokajtós szobába érkezünk. Most nem a középsőn, hanem a negyedikén (belről számolva) fogunk bemenni. Nem kell nagyon nagy lendülettel átszáguldan az ajtón, mert megint egy platformra érkezünk, és ha többet lépünk a kellenél, akkor lepotyanunk. Forduljunk jobbra és menjünk előre addig, amíg mellénk nom kerül a következő ajtó, aztán forduljunk be rajta. Kijutottunk arra a platformra, amihez az imént megcsináltuk az utat a ezekrányval. Menjünk át a platform másik oldalára, ahol a falon egy emberi arc látható. A faltestményeknél megszokott eljárást alkalmazzuk lőjünk bele egyet.

Távozzunk dél felé a szobából, majd a következő szobában is haladjunk dél felé. Múmia barátunkat most hátulról lájuk. Úgyet sem vetve rá, menjünk ki a dél felé vezető lépcsős ajtón. Elérkeztünk az idő, hogy megnézzük, mi az a kék kocka a nyugati falon. Álljunk elé, és nyomjuk egy ideig előre a joystick-at. Hoppá! Egy titkos ajtó.

Menjünk ki a dél felé vezető lépcsős ajtón, majd a következő szoba végében lévő ajtón haladjunk tovább kelet felé. Egy platformra állunk. Essünk le róla és nézzünk körül. Nicsak, egy ankh! Köszönjük szépen, elvisszük magunkkal. A változatoság kedvéért most egy fal akadályozza a továbbhaladást. Lőjünk rá addig, amíg el nem tűnik, aztán menjünk ki dél felé. A következő szoba közepén egy medancében viz csitlog. Eroszkodjunk tehát négyközlábra és töltsük fel a kulacsunkat. Induljunk tovább dél felé. At a függőfolyosón, majd ott forduljunk északra, fel a lépcsőn.

Itt megint egy kis huncutság fogad minket. Ha lonézunk a földre, láthatjuk, hogy egy szőnyeg zárja el az utat. Ha a szőnyegre rálépünk, egy fal emelkedik ki a földből és elzárja az utat. Egy kis frökköz folyamodunk: forduljunk leet felé és lépünk oda a falhoz, most forduljunk **MAJDNEM** észak felé, és nyomjuk előre a joystick-at. Egészen lassan araszolunk a fal mellett, do a

mozgó fal mégsem emelkedik ki a földből! A sarokban álló kincsből ne sokat vegyünk, mert szivrohámot kapunk. Az észak felé vezető ajtón kell klmennünk, de vigyázzunk, nehogy rálépjünk a szoba közepén lévő fokete négyzetre, mon visszaesünk a bejárati szoba utáni helyen lévő függőfolyosóra.

Ahogy a következő szobába belépünk láthatjuk, hogy egy fal zuhan le és elzárja a kelet felé vezető ajtó egy részét. Illetve eltakarja a falon lévő két ábrát. Na nem bej, mert az ábrák szétlövéséie máj nincs szükségünk, az ajtón meg így is át tudunk menni. Menjünk tehát kelet felé.

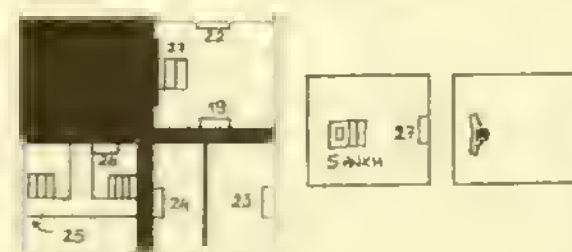
Ugye 5 ankh van nálunk? Akkor jó. A következő szoba közepén egy dobogót láthatunk, felette pedig, e mennyezeten egy zárt ajtót. Elérkeztünk utunk végcéljához! Mészünk fel a dobogó tetejére, es emeljük fel a fejünket. Az ajtó lassan fölrecsúszik. Nyomjuk előre a joysticket, aztán hirtelen... aha, ott van az a rondaság. Körülbelül a szoba közepébe kell lőnünk 10-15 lövést. Akkor célzottunk jól, ha a lovóseknél a képeinyó villog (ha nem, akkor nemsokára szivrohámot kapunk).

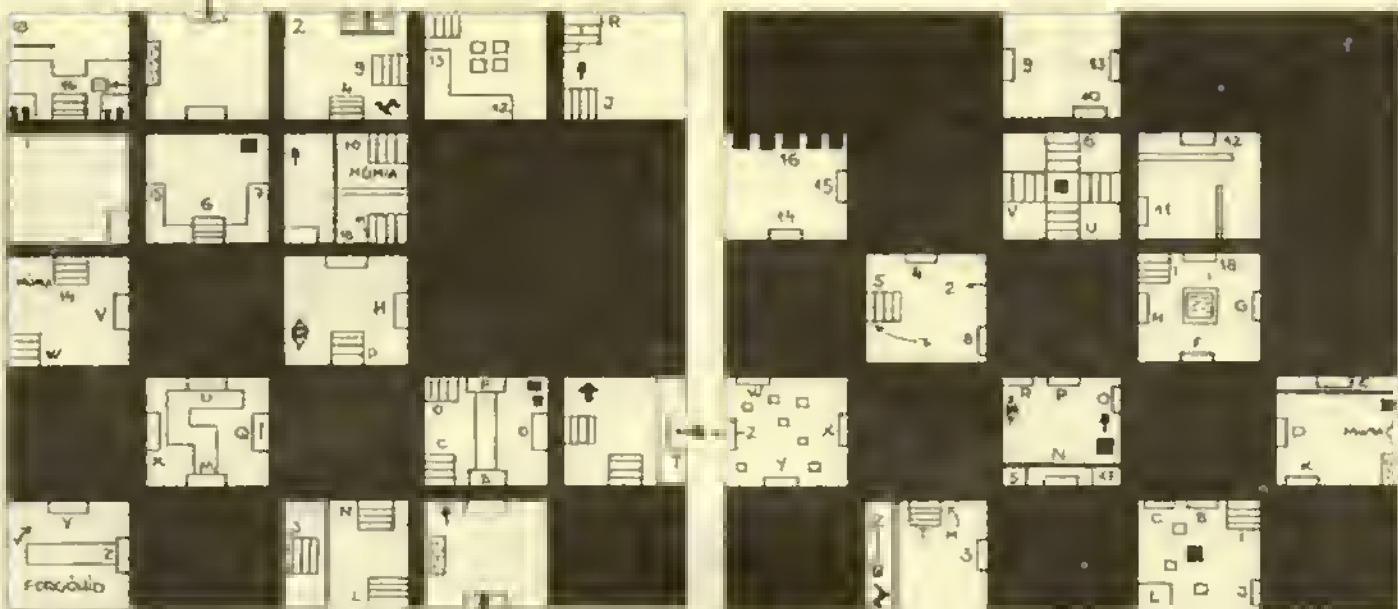
Ha a szobrot sikerült megsemmisítenünk 2 millió pontot kapunk és a program közli, hogy az átok elhárult (**CURSE OVERCOME**). Ezután végignézhajjuk, hogy a napfegyverkezés zavartalannul lezajlik, majd a napocska ismét lénnnyel araszolja el a Földet.

Ennyi. Ja, térkép is van.

A **TOTAL ECLIPSE** Amigás változata nem teljesen egyezik meg a C-64-gyel, nom is az **INCENTIVE**, hanem egy **MICROSTATUS** nevű cég forgalmazza. Az Amiga képességéből adódóan a grafikai és a zenei kidolgozás sokkal precízebb, do további eltérések is fapaszthalhatóak: más a képernyő felépítése, de az iménti leírásban említett jelölésekkel alkalmazták itt is. Az irányításhoz nom szükséges joystick (bár használható), a jobb alsó sarokban található ikonokon lévő nyilaknak megfelelően, az egér segítségével is mozgathatjuk a játékosot. Feküünk továbbá egy új tárgy is, amely csoportot sem könnyíti meg a feladatot: egy zseblámpa, amelyben folyamatosan fogy az olom... Kösz!

A térképekhez nom fűztünk külön jelmagyarázatot, inkább szóban ismertetnénk a jelöléseket. Számok és betűk jelzik az ajtókat, ha például bomogyunk a 27-esen, a másik 27-tel jelzett ajtón tegünk kijönni. A lépcsők tetején lévő ajtók jelölése nyilvánvaló, ha a lépcső alatt is van ajtó, akkor ívelt nyíl jelzi az azonosítóját. Egyenas nyilak jelölik a piramis bejáratait, az ogyas ajtókat, illetve, ha tárgynál vannak, akkor azt az irányt, amerio el kell tolnunk őket. Az ankh-ok jelölése nyilvánvaló, az általuk nyitható ajtókat nem jelöltük külön. A kincsesládák kis fekete négyzetek, a vízmedencék pedig csikozva vannak (kettő a bejárattól és kettő a második szinten). A falon lévő ébrákat is lgyokeztünk hasonlóképpen feltüntetni, mint ahogy a játékban szerepelnek. Ha fővessel, löveggyolással vagy verzálat megtörésével lekuzdható akadály zárja el az utat, vékony vonalat láthatunk. Hm, más nincs...





SOUNDTRACKER V2.3 (Amiga)

A soundtracker az egyik legkiválóbb zene-szerkesztő program (család), amely lehetővé teszi az AMIGA felhasználóknak a gép hangadottságainak legteljesebb kihasználását. Több változata is ismeretes, amelyek — természetesen — teljesen kompatibilisek egymással, néhány szolgáltatásban térnek csak el. Hazánkban általában 3-4-5 lemezen tárolhatók hozzá, attól függően, hogy azok az úrlombok, akiknek a kezén keresztülment, mit törölgettek le a demokból. A hangszerekből, effektek közül. Az első (ST-00) lemezen található a főprogram, a kész zenék és demók, illetve — esetlegesen — néhány angol nyelvű információ a programról, a többi lemez a hangszereket és effektek tartalmozza.

Az alábbiakban a V2.3 verzióval foglalkozunk, azon kézenfekvő okból kifolyólag, hogy pillanatnyilag — a V1.0-n kívül — ez áll a rendelkezésünkre. Az ennél elmondottak döntő többsége azonban a legtöbb verziónál is igaz.

Arra a kérdésre, hogy mire képes a program, tömörítve kb. így szól a válasz: szinte mindenre, ami egy jó zene elkészítéséhez szükséges.

Nézzük, hogyan is dolgozik a Soundtracker. A programozása majdnem teljesen ikonvezérelt: az egyes üzemmódokat a nevüket tartalmazó felirat választásával igényelhetjük, a rendszerparaméterek értékeit e mellettük álló nyílak segítségével növelhetjük, illetve csökkenthetjük. A billentyűzetet csak a megszövegezett kívánt hangok kódolásakor, illetve néhány speciális esetben kell használnunk.

A Soundtracker nem költötte begépet hangjegyekből dolgozza fel a zenét (mint pl. a C-64-en jól ismert Music Shop), hanem a zongoreklavialúraként működő billentyűzetről fogadja az adatokat. Az egyes ütemeket 64 darab csoportokba szervezi. Ezek az ún. PATTERN-ek, amelyek angolul ugyan mintát jelentenek, de mi az érthetőség kedvéért panelként fogunk rájuk hivatkozni. Egy panel tehát 64 ütemből (a 4 csatornán egyszerre megszólaló hangokból) áll. Ezekből a panelekből építhető fel a kész zene: a legyártott paneleket — a hozzájuk tartozó azonosítószám segítségével — a kívánt sorrendbe rendezzük. Ha esetleg a zene ismétlődő elemet tartalmaz, csak az azt tartalmazó panelre kell ismét hivatkozni.

Minden egyes panelhez hozzárendelhető egy külön hangszersampel (SAMPLE) park, amely 32 hangszerekből vagy effektből állhat (a V1.0 verzióval csak 16). Megjegyzendő,

hogy a digitalizált szöveg- illetve hangfeltekel is „hangszer”-ként teszi hozzáférhetővé a program. A hangszerek és effektek az ST01-ST04 lemezekben helyezkednek el. Az eredeti lemezek kb. 4-500 hangszert tartalmaznak, de hogy melyek voltak ezek, azt már csak azok tudnák megmondani, akik a programot készítették. A lemezek ugyanis kissé kanyargós úton kerülnek el a tulajdonosokhoz: ki-ki — véletlenül — letérl a neki nem tetsző demok, szükségtelemnek ítélt hangszereket, aztán rámásolja saját tákolmányait.

A Soundtracker-ben megszerkesztett zene a munka befejeztével kötéle formátumban menthető el: az egyik a Soundtracker-ben visszajátszható formát, a másik pedig egy zenemodul, amelyet saját (játék)-programjainkban felhasználhatunk.

Fontos megjegyzés: a program a paraméterek aktuális értékének figyelembevételével dolgozik, tehát azt veszi érvényesnek, amely az adott helyen utoljára be lett állítva! Ha például egy pozícióhoz tartozó panel (ld. később) azonosítóját átállítjuk és egy másik pozícióra lapozunk, akkor lejátszáskor nem az eredetileg meghatározott panel log megszólalni, hanem az, amelyiknek az azonosítóját az imént beállítottuk.

Ennyit előjáróban a Soundtracker lehetőségeiről, most nézzük részletesen az egyes funkciókat. A program használatát egy zene megszerkesztése közben fogjuk bemutatni, így valószínűleg érthetőbb lesz.

Bejelentkezés

Bejelentkezéskor a képernyő közepé táján megjelenik a program neve és verziószáma, alatta pedig a bécisík (ál)neve, akik elkövetik a Soundtracker-t. Ezen a részen a későbbiekben egy 23 csatornás spektrum analízist láthatunk, illetve töltéskor itt jelenik meg a lemezen lévő kész zenék menüje.

A vezérlés az egér segítségével történik, emelylet egy nyíl alakú kurzor mozgatunk a képernyőn. A kurzor színe tájékoztat bennünket arról, hogy a program éppen milyen üzemmódban dolgozik:

- Szürke: Parancs-mód. Ez az alapállapot, valamelyik parancsikot kérhetjük, paramétert változtathatunk vagy — ha van aktuális hangszere — a billentyűzet használatával zenélgethetünk.
- Kék: Szerkesztő-mód. Az EDIT vagy a RECORD ikon választásával érhető el, ilyenkor nyílik lehetőségünk az aktuális

panel szerkesztésére, azaz a billentyűzetről érkező adatokat a program megjegyzi. Paraméterek változtatása, illetve parancsikon választása is lehetséges, de az utóbbi esetben a program kilép a szerkesztő üzemmódból.

- Lila: Input-mód. Akkor kapjuk, ha a SONGNAME vagy a SAMPLENAME felíratú sorban, illetve a szerkesztő-törleten megnyomjuk az egér bal oldali gombját, vagy olyan parancsikot akarunk végrehajtani, amelyre a Soundtracker megerősítést kér (pl. valamilyen törési művelet). Ilyenkor a program valamilyen adat begépetését várja a billentyűzetről (a zene, illetve a hangszere neve vagy a panel sorszáma), vagy pedig választ akar egy ARE YOU SURE? YES/NO kérdésre (talán mindenki rájön magától, hogy ez mit jelent...).
- Zöld: Lemez-művelet-mód. A DISK DP, ikon almenüjének kiválasztása után kaphatjuk, azt jelzi, hogy a program a lemez-egységgel kommunikál.
- Piros: A program írás/olvasási művelet közben valamilyen biztonságságot vagy hibát észlelt. Ha hiba történt a DISK STATUS sorban jelzi a hiba okát (normál esetben ez ALL RIGHT — minden rendben).
- Sárga: Play-mód. A program a teljes zenét vagy az aktuális panelt játsza.

A szerkesztés megkezdése előtt haitsunk végre egy CLEAR ütemítést: vigyük a kurzort a CLEAR felíratra, és nyomjuk meg az egér bal oldali gombját (a következőkben is így történnek a kijelölések). Ez törli a memóriában lévő zenét, a hozzá tartozó paramétereket és a panel szerkesztése közben használt puffert — azaz elapállapotba állítja a programot.

Ezután adjunk nevet a készülő műnek: vigyük a kurzort a SONGNAME felíratú sorra, kiválasztása után gépeljük be a kívánt nevet, majd nyomjuk meg az 'Enter'-t. Ha a programot először használjuk, akkor javasolt a SUNDAY EVENING NIGHTMARE, a LAMER SYMPHONY vagy egyszerűen az IDEGROHAM SZONATA elnevezések használatát — így produkciójuk végeredménye meglehetősen összhangba kerül a címmel.

A hangszerspark kiválasztása

A szerkesztést a hangszerspark összeválogatásával kell megkezdeni. Mint már említettük, egy panelhez összesen 32 hangszere (SAMPLE) rendelhető hozzá (Mozart-nak mondjuk könnyebb dolga volt azzal az egy

64

CSAK LEMEZRE!!!

ACE 2088 — szimulátor — 191
 BATMAN JOKER — mászkálós — 175
 BATMAN PENGUIN — mászkálós — 171
 BEE — 52 — ügyességi — 205
 BUNDESLIGA MANAGER 2.0 — menedzser — 117
 DRIBBLING — foci — 230
 ELITE — úrkereskedő — 226
 F-18 HORNET — szimulátor — 220
 GRAEME SOUNESS SOCC MAN — menedzser — 116
 HOLIDAY COPS — akció — 102
 I PLAY 3D SOCCER — foci — 204
 JIMMI'S SUPER LEAG — menedzser — 139
 LAST NINJA — akció/kaland — 2SD
 LENITIVE — lövöldözős — 222
 McDONALD LAND — gyűjtő ügy — 2 SD
 MEGA STARFORCE — Invaders — 1 SD
 MORIBUND — logikai — 1SD
 NOBBY THE AARDVARK — mászk. ügyes — 2 SD
 PIPELINE RAT — labirintus — 103 SD
 SILENT SERVICE — szimulátor — 287
 SLEEPWALKER — ügy akció — 2 SD
 SMASH — tonisz — 1 SD
 STONOPHOB — tetris — 189
 TOTAL ECLIPSE — kaland — 166
 WORLD SOCCER — foci — 181

FELHASZNÁLÓI AJÁNLATUNK

3D CONSTR.KIT — játékkészítő — 1SD
 AMICA PAINT — rajzprg — 1SD
 ART STUDIO 1.0 — rajzprg — 1SD
 ART STUDIO 2.0 — rajzprg — 1SD
 BEAT BOX CREATOR — zeneszerk — 1SD
 DEMO DEMON — demokészítő — 2SD
 DEMO DESIGNER 3 — demoszerk — 1SD
 DISK DEVIL — user csg — 2SD
 GAME MAKER — játékkészítő — 2SD
 GARFIELD PAINTER — rajzprg — 1SD
 GEOS 1.2 — geos — 2SD
 GIGA PAINT — rajzprg — 4SD
 GRAPHIX DISK — csomag — 1SD
 HI EDDI+ — rajzprg — 1SD
 HOME VIDEO PRODUCER — felh. — 2SD
 KONZERT MASTER — zeneszerk. — 1SD
 MAVERICK — másoló — 2SD
 MINI OFFICE — rendszerező — 1SD
 MUSIC SHOP — zeneszerk. — 1SD
 NEWSROOM — újs.szerk. — 6SD
 PRINT FOX — grafikus szöveg szerk — 2SD
 ROCKMONITOR 5.3 — zeneszerk. — 1SD
 SHOOT'EM UP CONSTR KIT — ját.kész — 2SD
 TELETEXT — felh. — 1SD
 VIDEO FOX — videofeliratozó — 1SD

EXAMINATION — kaland — 1SD

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntetjük azok hosszát is blokkban mérve. Egy lemezőldalra 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezőldalt is elfoglal az külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kerjük a megrendelést összeállítani!

FIGYELEM! A másolatok
Megrendelés esetén a küldemény
géptípust, amelyre

PC

3D CONSTR KIT 2.0 — szerkesztő — 655K — VGA
 ANOTHER WORLD — akció — 1136K — EGA, VGA
 B-17 FLYING FORTRESS — rep szim — 4HA — C.E.V
 BARD'S TALE CONS.SET — szerkesztő — 1HD — VGA
 BARD'S TALE II — RPG — 1HD — EGA
 BATTLEHAWKS — rep szim — 379K — EGA
 BUNDESLIGA MANAGER — manager — 1HD — VGA
 CHUCK YEAGER'S AIR COMB — szim — 2HD — C.E.V
 DARK HALF — kaland — 6HD — VGA
 ELVIRA I — kaland — 2HD — EGA, VGA
 ELVIRA II — kaland — 3HD — VGA
 EYE OF BEHOLDER 3 — kaland — 6HD — VGA
 GUNSHIP 2000 — szimulátor — 2.424K — VGA
 ISHAR 2 — kaland — 3HD — VGA
 LEGACY — kaland — 9HD — VGA
 LHX ATTACK CHOPPER — szim — 781K — CGA, EGA
 MAGIC CANDLE 2. — kaland — 2HD — CGA, EGA, VGA
 MINES OF TITAN — mászkálós — 1DD — EGA
 STREET ROD — autós — 1DD — CGA, EGA
 TRANSARCTICA — kaland — 1HD + 214K — VGA
 VIKINGS — kaland — 424 K — EGA, VGA

LAST NINJA

— karatés akció — 1HD — CGA, EGA

ULTIMA UNDERWORLD 2.

— kaland — 10HD — VGA

MIGHT & MAGIC V.

— kaland — 11HD — VGA

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A lista alapján ki lehet kalkulálni, hogy egy-egy adathordozóra mennyi program fér fel. 1.2 MB-os HD-s lemezekre másolunk, tehát ha a játék neve mellett csak az látható, hogy 5HD, az azt jelenti, hogy az adott játékot 5 db. HD-s lemeze tudjuk felvenni.

GAMES

CENTER

si díjtételek változtak!
e jól látható helyre írjátok rá azt a
megrendelés szól.

Megrendelési feltételek:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kértetek adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába. A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban 1035-aszán postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekken. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. kerület J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot.

MNB 218-98426/45224-9.

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekken, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációk esetében kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők ugyanis foglalkozni nem tudnak velünk). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtételei (C64 csak lemezzel!!!):

	másolás	adathordozó ára
PC (5.25" DS/HD)	150,- Ft/lemez	60,- Ft/db
C64 (5.25" DS/DD)	100,- Ft/lemezoldal	40,- Ft/db
Amiga (3.5" DS/DD)	100,- Ft/lemez	75,- Ft/db

PI C64-re 2 lemeznyi program és adathordozók megrendelése esetén: $4 \times 100 + 2 \times 40 = 480,-$ Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be!

Ha küldtök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendeléseitekkel egyidejűleg **KÜLDJÉTEK EGY 70,- Ft-os POSTABÉLYEGÉT**, ugyanis ezzel fogjuk ajándéktartományban visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy másolatát! A feladó alatt kérjük a **géptípust** is feltüntetni! A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímezett válaszborítékra — cserébe — külön is elküldjük 1993/1. teljes katalógusunkat.

GAMES CENTER, 1519 Budapest, Pf.: 363.

AMIGA

A-Train Consti Set — szerkesztő — 2 lemez
Arabian Nights — mászkálós — 2 lemez
Bard's Tale — kaland — 2 lemez
Bard's Tale II — kaland — 2 lemez
Bard's Tale III — kaland — 2 lemez
Battle Isle — stratégiai — 2 lemez
Battlehawks — szim./akció — 2 lemez
Body Blovs — akció — 4 lemez
Bundesliga — licimanager — 2 lemez
Chaos Engine — akció — 2 lemez
Civilization V855.05 — update lemez — 1 lemez
Creatures — mászkálós — 2 lemez
D-Day — stratégiai — 4 lemez
Desert Strike — helikopteres — 3 lemez
Diabolik 8 — akció — 1 lemez
Discovery — stratégiai — 1 lemez
Dragon Wars — kaland — 2 lemez
Eastern E. Dizzy — mászkálós — 1 lemez
Elite — űrhajós — 1 lemez
Elvira II — kaland — 7 lemez
Elvira — kaland — 5 lemez
Fighter Duell Pro — rep. gép szim. — 3 lemez
Firehawk — helikopteres — 1 lemez
Flies-Attack On Earth — kaland — 4 lemez
Fly Harder — akció — 2 lemez
Graham Taylor Soccer Ch. — foci — 2 lemez
Human Race — akció — 3 lemez
Ice Hockey Manager — oermo — 1 lemez
Indy IV Arcade — akció — 1 lemez
Legend 2 — kaland — 1 lemez
Liverpool — foci — 1 lemez
Megatraveller 2 — kaland — 3 lemez
Moonfall — űrhajós — 1 lemez
Oxyd — stratégiai — 1 lemez
Perfect General — stratégiai — 2 lemez
Populous II — stratégiai — 2 lemez
Populous — stratégiai — 1 lemez
Powermonger — stratégiai — 1 lemez
Rescue — helikopteres — 1 lemez
Short Grey — kaland — 5 lemez
Sim City De Luxe — stratégiai — 2 lemez
Sound Tracker — zeneszerk. — 5 lemez
Spoils of War — stratégiai — 2 lemez
Storm Across Europe — stratégiai — 1 lemez
Street Rod — autós — 2 lemez
Tischtennis — ping-pong — 1 lemez
Total Eclipse — kaland — 1 lemez
Tracon II. — légirányító — 2 lemez
Tracon II. Europe — kieg. disk. — 2 lemez
Tractor Beam — ügyességi — 1 lemez
Transworld — stratégiai — 1 lemez
Vector Storm — akció — 1 lemez
Vroom — autóverseny — 2 lemez
Woody's World — mászkálós — 3 lemez
World Class Cricket — cricket — 1 lemez

SPIRIT OF EXCALIBUR kaland — 3 lemez

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa után feltüntetjük a lemezszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

1519 BUDAPEST, Pf.: 363.

zongorával). Szerkesztés közben az azonosítójukkal hivatkozunk rájuk, hexa 0000-tól 001F-ig (természetesen nem kötelező mind a 32 hangszorhelyet kitöltenünk). A hivatkozás a default hangszerre vonatkozik, amelyet a **SAMPLE** felirat mellett nyílik használatával jelölünk ki. A default hangszer neve és az azt tartalmazó lemez azonosítója a **SAMPLE NAME** felirat mellett látható.

A hangszerekre a decimális azonosítókkal hivatkozhatunk. A választás a **PRESET** felirat mellett nyílik segítségével történik, az azonosító változtatásával a **SAMPLE NAME** felirat mellett is folyamatosan megjelenik az aktuális hangszer neve. Ha a hangszer használata akarunk, akkor válasszuk a funkciók közül a **USE PSET** feliratot. Ekkor a hangszerhez tartozó paraméterek betöltődnek a memóriába (System Request felirat kéri a megfelelő lemezt a meghajtóba), és automatikusan hozzárendelődnek a hangszerpark aktuális azonosítóhoz, azaz a **SAMPLE** mellett álló értékhez. Ha a hangszer már egyszer be lett töltve a memóriába, akkor a klaviatúra segítségével már zenélhetünk is vele.

Nézzünk egy konkrét példát: tegyük fel, hogy a 023, 045 és a 114 azonosító hangszert akarjuk a megszokoztandó zenénk hangszerparkjaként alkalmazni. Állítsuk a **SAMPLE** mellett számot 0001-re, a **PRESET** mellett 0023-ra, és válasszuk a **USE PSET** feliratot. A 0023 azonosító hangszert betöltődik lemezzel és hozzárendelődik a **SAMPLE 0001** hangszerhez. Léptessük a **SAMPLE** értéket 0002-re, a **PRESET** mellett 45-re, és így tovább. Ha ezután a **SAMPLE** értéket visszaállítjuk 0001-re, akkor a program a 023 azonosító hangszert leg „gondolni”.

A program állandó nyilvántartást vezet arról, hogy milyen hangszerek állnak rendelkezésre, így tehát ha törölünk egyet, akkor nemcsak a hangszer tartalmazó lemezt kéri a törléshez, hanem az ST-00-t is, hogy módosítsa a nyilvántartást. Ugyanez történik a hangszer átnevezésénél is, vagy — azoknál a vorziknál, amelyekben beépített digitalizáló rutin is megtalálható — „új hangszer”-ek hozzáadásánál. A V2.3 verzióban nincs digitalizálási lehetőség.

- A **SAMPLE** alatti feliratok az aktuális hangszer néhány saját jellemzőjét tartalmazzák (a nyíllal ezek is állíthatók).
- A **VOLUME** azt a hangerőt jelzi hexa 0000-tól 0040-ig, amellyel a hangszer megszólal (0040 a max. hangerő, 0000 esetén csend honol a hangszeren).
- A **LENGTH** a hangszer-adatok teljes byte-hosszát jelzi hexadecimálisan. Ezt hangszernél nem célszerű állítgatni, mert esetleg meglepetések érhetnek bennünket: ha növeljük, megszűnik az utólagos használat, az aktuálisnál hosszabb hangszer lecsengése. Jól használható viszont digitalizált szövegaknál, amikor pl. csak a szöveg első részét akarjuk megszólaltatni (persze egy darabig eltart, míg beállítjuk a pontos értéket).
- A **REPEAT** egy ismétlési tényező, ami azt határozza meg, hogy a hangszer adatok **REPLEN**-ben megadott hossza — a **LENGTH**-ban megadottak elhangzása után — hányszor ismétlődjen.
- A **REPLEN** az ismétlődő byte-hossz, ami — értelemszerűen — maximum a **LENGTH** után álló értékig terjedhet. Ha hangszornál alkalmazzuk — optimális beállítás esetén — a doromb hangjához hasonló hatást érhetünk el vele (dob típusú hangszoroknál kevésbé hatásos). Ha a „hangszert” digitalizált szöveg, akkor — **LENGTH** = **REPLEN** esetén — a szöveget teljes egészében ismételtetjük, vagy — **LENGTH** > **REPLEN** esetén — a szöveg elhangzása után a szöveg eleje ismétlődik.

Ezután két jellemző értelmezését a későbbiekben egy picit tovább bonyolítjuk, mert működésük megértéséhez még további információra van szükségünk a programról.

Miután befejeztük a hangszerpark kiválasztását, már neki is kezdhetünk a készülő zene egy paneljének megszerkesztéséhez.

Panel szerkesztése

Egy igazán jó zene elkészítésének alapja az egyes elemeknek (panelek) a precíz kidolgozása. Ehhez a Soundtracker kiváló és egyszerű lehetőséget biztosít. Egy zenéhez összesen 64 panelt szerkeszthetünk, 0000-0063 azonosítóval (természetesen mindegyiket külön hangszerparkkal szerelhetjük fel), amelyeket tetszőleges sorrendben (akár ismételve is) szólaltathatunk meg az összefűzésükre a program 128 ún. pozíciót (**POSITION**) biztosít. Ezek a pozíciók határozzák meg a zene végleges formáját, ugyanis a lagyértett panelek abban a sorrendben szólalnak meg, ahogyan a pozíciókhoz hozzárendeljük őket (tehát először az elsőhöz rendelt panel, aztán a másodikhoz... és így tovább). Egy panel hozzárendelése egy pozícióhoz hasonlóképpen történik, mint a **SAMPLE** funkciónál: a **POSITION** számlálóját 0000-ra állítjuk, majd a **PATTERN** számlálóján beállítjuk annak a panelnek az azonosítóját, amely először fog megszólalni. Ha a **POSITION** számlálót 0001-re léptetjük, akkor a program megjegyzi, hogy melyik panel szólal meg először.

Ez persze még nem elég: a **PATTERN** alatt lévő **LENGTH** azonosító tartalmazza a zene aktuális hosszát, pozíciókban. Ez azt jelenti, hogy lejátszáskor (**PLAY**) annyi pozíció szólal meg, amennyi a **LENGTH**-nél van állítva. Ha tehát azt akarjuk, hogy **PLAY** parancsra a 0000-0016 pozíciókhoz rendelt panelek szólaljanak meg, akkor a **LENGTH** értékét 0017-re kell állítanunk.

Egyelőre még nincs mit lejátszanunk, töröljünk hat vissza a szerkesztéshez. A panel szerkesztésénél először is meg kell határoznunk, hogy melyik azonosítóval jelölt panel lesz a munka tárgya: vigyünk a kurzort a képernyő első részére; click-mouse után lilára színeződik, és a rondszer várja a — két decimális számjegyből álló — azonosító begépelését. Ez a szerkesztőtábla felett, a **DISK STATUS** felirat előtt álló ablakban fog megjelenni. Mint már említettük a program 64 db panelt képes felismerni, tehát a megadott érték 00-63 intervallumba kell, hogy essen (ha 63-nál nagyobb számot adunk meg, a program nem zavarlatja magát a lehetséző hibájától: kivon az értékből 64-et és az eredmény által azonosított panelt teszi aktuálissá).

A képernyő alsó részén lévő szerkesztőterületen láthatók az aktuális panel adatai. Ez a terület 5 oszlopra van elosztva: az első oszlop az ütem sorszáma, a többi a négy hangszeren megszólaló hang kódját jelzi.

Az oszlopok a szerkesztő-terület közepén egy szürke színű szerkesztő-sorral vannak fölbevágva. Ez a sor tartalmazza az aktuális, azaz éppen szerkeszthető ütemet. Az egyes ütemek között — egyenként — a '↑' és a '↓' billentyűkkel mozoghatunk föl/le, a gyorsabb mozgást az 'F6-F10', billentyűk segítik:

- 'F6': a 00. ütemre áll.
- 'F7': a 15. ütemre áll.
- 'F8': a 31. ütemre áll.
- 'F9': a 47. ütemre áll.
- 'F10': a 63. ütemre áll.

A sor elején látható egy piros színű négyzet, a szerkesztő-kurzor, ami meghatározza, hogy az adott hangszeren megszólaló hang kódjának melyik részét változtat-

hatjuk meg. A szerkesztő-kurzort a '→', illetve a '←' billentyűkkel tudjuk jobbra/balra mozgatni. Ha valamelyik csatornán a hangkódot átjavítottuk, akkor a kurzor automatikusan a hangszerorna következő ütemére lép. Ha az ütemben további változtatást akarunk, akkor a kurzort a kurzorbillentyű segítségével vissza kell léptetnünk az ütemre.

Zongora üzemmód

Most már tudjuk, hogyan kezeljük a szerkesztőt, válasszuk ki tehát, hogy melyik hangszerrel akarjuk az első hangot megszólaltatni. Ez a **SAMPLE** paraméterének beállításával történik. Ha az adott hangszer már egyszer betöltöttük a memóriába (használtunk már vele kapcsolatban **USE PSET** parancsot), a billentyűzet segítségével lecsűrízhetjük milyen hangokat lehet vele kicsikarni. A billentyűzet mintegy két oktávós zongoraklaviatúráként üzemel, az alábbi elosztás szerint (D-1 az első oktáv hangját, F#2 a második oktáv lisz hangját jelenti; továbbá megjegyeznünk, hogy a hangokba h-nak nevezett hang angolszász területen használt megfelelője a b):

C-1	— 'Y'	C-2	— 'Q'
C#1	— 'S'	C#2	— 'Z'
D-1	— 'X'	D-2	— 'W'
D#1	— 'D'	D#2	— '3'
E-1	— 'C'	E-2	— 'E'
F-1	— 'V'	F-2	— 'R'
F#1	— 'G'	F#2	— '5'
G-1	— 'B'	G-2	— 'T'
G#1	— 'H'	G#2	— '6'
A-1	— 'N'	A-2	— 'Y'
A#1	— 'J'	A#2	— '7'
B-1	— 'M'	B-2	— 'U'

A harmadik/negyedik oktáv is az iménti billentyűkkel érhető el, ohhoz azonban az 'F2' funkcióbillentyű megnyomásával el kell vártanunk rájuk. Az első/második oktávhoz az 'F1' megnyomásával térhetünk vissza. Egyes hangszereknek csak az első két oktáv használható, másoknál viszont belep egy ötödik is, ilyenkor az 'I', 'O', 'P', '8', '9', '0' billentyűk megnyomása is hang megszólalását fogja eredményezni.

Figyelem! Csak akkor kapunk hangot a fentiekben említett billentyűk megnyomására, ha a szerkesztőterületen lévő piros négyzet valamelyik hangszerenához tartozó hangkód legelső karakterén áll! Hogy miért?

A hangok kódolása

A panel szerkesztését az **EDIT** ikon választásával kezdhetjük meg. A kurzor kék színűre vált és már neki is állhatunk kódolni a megszólaltatni kívánt hangokat.

Mint már említettük, egy panel 64 ütemből áll. Minden ütem négy különböző hangkódot tartalmaz, amelyek az egyes hangszeren megszólaló hangokat határozzák meg aszerint, hogy melyik oszlopban állnak.

Egy hangot egy 8 jegyből álló kód definiál, pl. 0#21A000

A kód első öt jegye a hangra és hangszorra vonatkozik, míg az utolsó hárommal különféle manipulációkat végezhetünk a hanggal: húzhatjuk, vonhatjuk, bonthatjuk, egyszerűen mindenféle szórnyúságot követhetünk el vele. Ez már szinte a végelonségig tágítja a program — amúgy sem túl szűk — zeneti lehetőségeit. Nézzük sorban mikor művelhetünk azokkal a szerencsétlen hangokkal:

A hang meghatározása

Az első három jegy jelzi meg a megszólaltatott hangot. Esetünkben ez a második oktáv dlsz hangja, amit a '3' billentyű lenyomásával értünk el. A kód ezen pozícióját csak akkor tudjuk szerkeszteni, ha a piros négyzet a kód logósok helyén áll. Ilyenkor a program a deleuti hangszerral megszólaltatja, majd regisztrálja a leütött billentyűhöz tartozó hangot és a hangcsatorna köv. ütemére lépteti a szerkesztőt.

A hangszer meghatározása

A 4.-5. — hexadecimális — kódjegy hatá-

rozza meg, hogy a hangnak a hangszerek park melyik tagjával kell megszólaltatnia, azaz a kívánt hangszer SAMPLE-nél szereplő azonosítójának kell lennie szerepelnie (a példában a dlsz hangot tehát az 1A azonosítóval jelzett hangszer logja megszólaltatni).

A hangszert jelző két jegyet a hang bejutásánál (ld. az előbbi pontot) a program automatikusan — a default hangszer (tehát amelyik a billentyű megnyomásaakor megszólalt) azonosítójaként — tárolja, de az direkt módon bármikor átlítható. Ez nagyon praktikus dolog, mert ha eltérünk

hangszereiről egy panel(rész)it, akkor nem kell az összes hangot újra bepötyögnünk, elég csak ezt a két kódjegyet átírni a kívánt hangszer azonosítójára. További hasznos tulajdonság: áthangszerezéskor nem fontos az összes, új hangszerral megszólaltatott hangnál átírni ezt a kódrészt, elegendő csak az első hangnál, a következőket egyszerűen csak nullázzuk ki. Ezt a Soundtracker ezen tulajdonsága indokolja, hogy ha a kód 4.-5. jegye 0, akkor a program az adott csatormán utoljára meghatározott hangszerral fogja megszólaltatni a hangot.

BATMAN / JOKER-PENGUIN (C64, Amiga)

Úgy 50 éve történhetett, valahol az USA-ban. A rádióból Glenn Miller-zene áradt, az utcákon vidám emberek sétáltak és éretlenül szemeleltek az újságok ijesztő híreit, amelyek az Európában zajló háborúról szóltak. Egy ilyen újságosbódéhoz lépett oda egy elegáns tweed-öltönyt és szalmakalapot viselő fiatallombor, és egy színes füzetkére mutatva a következő kérdést intézte az újságoshoz (nyelvi akadályok elkerülése céljából a beszélgetést szinkronizáljuk): "Ne haragudjon már, de mi az ördög az ott?" Az újságos megtörölte az orrát (az elmúlt héten egy kicsit megtávozott), majd eképp szóla: "Hát az ottan egy képregény volna..." A fiatallombor elhúzta az száját, de némi aprópénzt kotort elő a zsebéből és vett egyet a füzetből. Kissé eltartotta magától, hogy alaposabban megvizsgálhassa szerzeményét. A címlapon ez állt: BATMAN 1. szám...

A lentli kis eset óta fél évszázad telt el és a világban sok minden megváltozott: Európában nincs háború, Glenn Miller is elég ritkán megy a rádióban (nem baj, van helyette Bros), sőt az újságos is kigyógyult a náthájából... A BATMAN-füzetek azonban nem változtak: azóta is havonta megjelennek, sőt a füzetek mellett kéthavonta könyvet, félévente (fél)évkönyvet kap a BATMAN-re szemjázó közön-

ség. A sorszámozásról persze leszoktak a kládók, ugyanis már nehezen férne el a borítón... BATMAN nem változik, csak az idők: a képzeletbeli Gotham City nemeslelkű és keményöklű lakete lovagja, valamint Robin nevét viselő elválaszthatatlan társa az eddig megjelent n részben már minden elképzelhető (és elképzelhetetlen) ellentéttel hercegtak — a japán agresszoroktól kezdve, az arab terroristákig és a világűr-ből érkezőt gonosz idegen lényekig. Örök ellenfelei közé tartozik két moglópó figura is: PENGUIN (kővér, szivarozó bácsi, pizsamanadrágban, zakóban valamint esernyővel) és JOKER (szétesmosolyú gyilkológép).

Égésben 1989-ig úgy tűnt, a két legnépszerűbb képregényfigura, SUPERMAN és BATMAN versenye döntetlen. Idán azonban megjelent a BATMAN-film a mozikban, amelyhez a rendezőknek a lehető legjobb színeszgárdát sikerült összeverbuválni: a főrt főszerepet Michael Keaton, a nőit Kim Basinger játszsa, a lilmbeli JOKER pedig Jack Nicholson. A film már eddig is dollár-milliókat hozott a forgalmazó konyhájára, de még ezt is túlszárnyalja a nyomán kört BATMAN-mánra (ha úgy jobban tetszik BATMANIA). BATMAN-jelvény, BATMAN-póló, BATMAN-szappan, BATMAN-kanál, BATMAN-zokni, BATMAN-BATMAN... Beindult a showbusiness. Az BATMAN-hisztória szerves részüket képezi az alábbiakban ismertetésre kerülő két játék is.

Az OCEAN már foglalkozott a témával anno 1986 tájékán: egy HEAD OVER HEELS-tel 3D mázskálós programban dolgozták le a sorozat egy epizódját. Úgy látszik, a képregény copyright-jogot birtokló Than Books cággal még mindig jó a kapcsolata, mert ismét "megszámítógéposítottak"

két részt: a PENGUIN a Bird in the Hand (Madár a kézben) a JOKER az A Fete worse than Dead (Egy fétis rosszabb, mint e helál) című BATMAN-epizódon alapul. A játékok készítői két 21 éves diák, Zach Townsend és Andrew Sleight korábbi munkáik alapján már ismert tagjai a programozótársadalomnak: ők készítették a PLATOON és a RENEGADE III. C-64 verzióját is. A két játék egyszerre jelent meg, és tulajdonképpen ugyanaz a program, csak néhány modul (a sprite-ok és a játéktér) cserélődött ki benne. Mivel a kezeles megegyezik, csak a megoldásokat tárgyaljuk külön.

A grafikai kivitelezés meglehetősen eredeti: ha egy apton állva egy új helyszínre kerülünk, akkor a program egy új ablakot nyit a képernyőn, és a cselekmény ott folytatódik. Amíg en az ablakozási módszer már ismerős a Workbench-ből, de C-64-en még újdonságként hat. A térbeli megvalósítás a HEARTLAND-ban vagy TIR NA NOGBAN alkalmazott módszer szerint történik, tehát nem perspektívus, hanem valós.

A játékok PORT2-ről irányíthatjuk joystickkel, illetve a 'J', 'I', 'Z', 'X', 'SPACE' használatával a billentyűzettről. Az egyes joystick-mozdulatokra főhősünk a következőképpen viselkedik:

'jobbra': gyaloglás jobbra
'balra': gyaloglás balra
'fel': fordulás a túlsó oldal felé, vagy maszáslal
'le': fordulás az innenső oldal felé, vagy maszáslal
'jobbra'/'balra' + 'fel': lóugrás a lótréra
'jobbra'/'balra' + 'le': logugulás
'jobbra'/'balra' + 'fel' + 'tűz': rúgás lejre
'jobbra'/'balra' + 'le' + 'tűz': logugulás és rúgás lábra
'jobbra'/'balra' + 'tűz': ha már használtuk a Batarang-ot, akkor bumeráng eldobása, ha nem, akkor ütés fejre
'le' + 'tűz': ha tárgy előtt állunk, akkor annak a felvetése, egyébként bolépes a parancsmenübe

Mindkét játék célja az, hogy a játék szobáiban szétszóró különböző tárgyakat (sárga kockák jelzik őket) összegyűjtsük és felhasználva (már amelyiket lehet...) a játékot 99%-ra teljesítsük. Ha egy tárgyat felvettünk, akkor a képernyőn megjelenik a NOW YOU HAVE felirat, valamint az lement felvett tárgy képe és neve. Összesen 12 tárgy lehet nálunk egyszerre. Ezeknek a képét a parancsmenüben vizsgálhatjuk meg.

A parancsmenü ikonvezérlési módszer alapján dolgozik. Felső részén az eddig lejesített százalékok láthatjuk. Alatta egy hangjegy található, amelynek választásával kikapcsolhatjuk a játékokban a zenét.

A következő sorban tróram kezel láthatunk, az elsővel az aktuális tárgyat eldobhatjuk. Az aktuális tárgy meghatározása egyszerűen úgy történik, hogy rávisszük az egeret (azt, bórögereit és megnyomjuk a 'tűz' gombot. Mindkét játékban van néhány szontalan tárgy, illetve olyan, amit csak egyszer kell használnunk. Ezeket alkalmadtán eldobhatjuk. Megjegyzendő, hogy egy szobában csak maximum négy tárgy lehet, tehát ha egyszerre ennél többet akarunk eldobni, akkor egy másik szobában

kell folytatnunk a "szemeteletést".

A második kezzel visszaléphetünk a játékhöz.

A harmadik kézzel az aktuális tárgyat tudjuk használni. Ha erre nem történik semmi, és a parancsmenüben maradunk, akkor a tárgy abszolút nem, vagy nem itt használható lel. Ha a program visszatér a játékhöz, akkor BATMAN felhasználta a tárgyat — csak az a kérdés, hogy mire...

A kezek alatt egy felismerhetetlen dolgot ábrázoló ikon található. Választásával újra indíthatjuk a játékot.

A képernyő alján négy grafikon látható, amelyek a lóhősünkre vonatkozó információkat jelzik. Az első mutatja az energilámpát, a második az életerőnkét, a harmadik az állóképességünkét, a negyedik pedig logalmunk sincs mit (tatan önbizelom). Mind a négy tulajdonság folyamatosan csökken, akkor is, ha egy helyben állunk vagy a menüben vagyunk (nem beszélve az ellenfelek támadásairól...). Ha valamelyik teljesen elfogyott, akkor a menüben ptyegő hangjelzés a figyelmeztet bennünket. Amikor az összes tulajdonság grafikonja nullát mutat, a játék véget ér és a program közli velünk, hogy hány százalékat sikerült teljesítenünk. Mind a négy tulajdonság együtt növelhető a nálunk lévő ételek és italok (kála, limonádé, répa stb.) "használatával", azaz elfogyasztásával.

Ennyi talán elég is lesz a kezelésről, jöjjenek tehát a megoldások. Nem lépésről-lépésre receptet adunk, hanem az egyes tárgyak funkcióit ismertetjük. Az útvonal és a sorrend megválasztása egyénileg történik, a mellékelt térképek használatával valószínűleg már nem fog nagy nehézséget okozni senkinek. Kezdjük a JOKER-rel:

JOKER btyó, a huncut gyilkológép már megint nem fert a bórbe: elrabolta BATMAN elválaszthatatlan cimberáját ROBIN-t, és föld alatti labirintusában tartja fogya. Abban reménykedik, hogy barátja kiszabadítására igyekvő lóhősünk csapdába esik és végre leszámolhat vele. A játék célja tehát ROBIN kiszabadítása, aki a térképen R-rel jelzett szobában lóg egy póznán. Ehhez JOKER körelre van szükségünk, ő viszont csak a bergylikosait uszítja rank, személyesen nem képviselteti magát. JOKER megrögzött szenvedélye az órágyűjtés, a leg-szebb darabokból a labirintusban kiáttást is rendezett (a térképen t-től 10-ig jelölve). Ha az összes órát megrongáltuk, akkor olyan dühbe gurul, hogy előjön repkehelyéről és egy berotvát lengetve próbál felelősségre vonni bennünket. Ekkor "rábeszélhetjük", hogy adja szépen oda azt a kötelet. A még megrongalandó órákat a parancsmenü alsó sorában is láthatjuk, a sorrend nem fontos. Nézzük sorban milyen tárgyekkal találkozhatunk a játékokban:

Világykőre (LIGHT BULB): BATMAN hazában találhat. Ha a ház sötét helyiségben használjuk, akkor egyrészt megláthatjuk e szobában levő két tárgyat, másrészt 9%-ot kapunk. Használatát után eltűnik tárgyaink közül.

Gázmaszk (GAS MASK): A világykőrevel megvilágított szobában vehetjük le, az után a tőről lemasztunk a letrán, amonál használjuk, mert JOKER labirintusa

mögés gázsal van aláírva, és nagyon gyorsan altog mindenféle anergiank. Használata 15%-ot eredményez. Csak egyszer kell használnunk.

Zseblámpa (FLASHLIGHT): A gázszasz mallett van. Erdekes módon arra szolgál, hogy a sötétben lássunk vele. Az első ilyen szobában kell használnunk, 7%-ot kapunk érte. Sötét szobában is kovályoghatunk, csak az egy kicsit körülményes. A zseblámpát elegendő egyszer használnunk, de ne tegyük la a későbbiekben sem.

Bataring: Utilegélés illetve rugdosás helyett használható szerszám. Használata után (6%) a 'jobbra' vagy 'balra' mozgásnál (a 'lúz' nyomva tartása mellett) bumerángokat hajgálhatunk, amelyek két-három másodpercire megbenitják a ránk támadó ellenségeket. Ez elég idő arra, hogy ellanjunk a helyszínről.

Fülel (EARS): A Danevórambri spaciális ultrahangos, valamint audiovizuális walkman-je. Használatakor 4%-ot kapunk. Az adásban éppen ROBIN látható, amint segítségért kiabál (HELP ME! HEAD FOR COAST).

WC-pepir (TOILET ROLL): Vannak bizonyos halvány elképzelésaink arról, hogy a gyakorlatban milyen célokat szolgál ez a dolog, de a játékban nem láltuk ezt a helyiséget. Lehet használni, de semmi sem történik.

Tej (PINT OF MILK): Használatkor növekszik az összes tulajdonság értéke. Egyébként igen visszatartozító ital.

Hal (FISH): A talhez hasonlóan működik, de csak akkor tudjuk megenni, ha már használtuk a protézist.

Napezsműveg (SHADES): Az egyik szobában kvény világít (tisza teher az éész). Ha itt használjuk, normálisra vált a világítás és 5%-ot kapunk.

Harmónike (HARMONICA): Kiváló szerszám. Használatával a járókelőket édesded muzsikaszóval (a BATMAN-indulóval) szórakoztathatjuk. Másra nem jó.

Sergarépa (CARROTS): Magas C-vitamin tartalmáról ismert zöldségféle. Növeli az energiapontokat.

Protézis (FALSE TEETH): Csak akkor tudjuk megenni a halat, ha már használtuk. Ez egyébként még 4%-ot is eredményez.

Coca Cole: A tejhaz hasonló hatású és minőségű nedű. Pfüj!

Tór (DAGGER): Bárhol használható, de fogalmunk sincs, hogy mit eredményez — százaléket nem.

Kalapéca és szögek (HAMMER AND NAILS): Néhány szobában olyan ajtókat találunk, amelyek ide-oda mozognak. Ez meglehetősen magnehozíti az átkalést rajtuk, viszont ha egy ilyen szobában használjuk a kalapécst és a szögeket, akkor az összes mozgó ajtó megáll (elegendő tehát egyszer használni). 6%-ot eredményez.

Sült csirke (CHICKEN): Finom hús. növeli az energiapontokat.

Fényképezőgép (CAMERA): Használatával egy szép csoportképet készíthetünk a családi mosoly-albumba a JOKER-bagás összes tagjáról. Jópólinak van a programban, semmire sem használható.

Kókuszdió (COCONUTS): Elfogyasztásával növelhetjük az energiapontokat.

Fapapuca (CLOGS): Bármelyik szobában használható, de nem történik semmi — legalábbis nekünk úgy tűnt.

Pénz (MONEY): Abban a szobában kell használnunk, ahol a játékautomata van. Tulajdonképpen végtelen számú pénzünk van: annyiszor kell használnunk, amíg a gépen nem nyarunk (három azonos trguia áll be rajta). Első használatkor 7%-ot kapunk. Ha nyertünk, akkor megjelenik egy tárgy, amiől felvetele után kiderül hogy egy joker-kártya. C-64-esek figyelem! Akik az IKARI crackar-brigád TRI-DOS ledónévan garázdálkodó tagja

álal feltört verzióva rendelkeznek, azok ne torsirozák ezt a játékos ügyet: ha nyernek, a program azonnal kifagy! A feladat enélkül is teljesíthető.

Joker: Azután vehetjük fel, miután nyertünk a játékautomatán. Két szobájton nem tudunk átmenni: mindkettő JOKER arcát ábrázolja. Ha ilyen ajtó előtt használjuk a kártyát, akkor átmehetünk rajta. 8%-ot kapunk érte.

Caipófogó (WIRE CUTTERS): JOKER óráinak a megrongálására szolgál. A tárképen számokkal jelölt szobákban kell használnunk (a sorrend nem számít), mire az órák eltűnnek. Első használatkor 10%-ot kapunk. Ha mind a 10 órát eltűntetjük, nemsokára megjelenik a Dózsamezbe (lila zakóba) öltözött JOKER is, és egy borotvával hadonászva próbálja leiszabolni hősünket.

Kötél (ROPE): Miután megjelent JOKER, rugdossuk addig, amíg roptében al nem ejt egy tárgyat. Ez a kötel, amellyel el kell mennünk a ROBIN cellájául szolgáló szobába, és ott használnunk. Ezzel a játéket teljesítettük. A program közli, hogy megmentettük Robin-t (YOU HAVE RESCUED ROBIN), valamint hogy hány százalékol teljesítettünk a játékból. Jóhoh a PENGUIN...

Mr. PENGUIN hasonló kaliberű gazembert, mint JOKER. Egy ideig börtönben üldögélt eddigi viselt dolgai miatt, de nemrégiben klszabadult és megvásárolt egy esernyőgyárat. Speciális komputert szarkeszített, amelynek segítségével robotpingvineket gyárt. A szörnyű pingvinhordákkal át akarja venni a hatalmat a világ felett. Már csak elegendő számú pingvinre van szükségé célja eléréséhez. A játékból a cél, hogy bejussunk PENGUIN házába és megállítsuk az őrdógi számítógépet... Ismet BATMAN házikójából indulunk, ahol először is fel kell vönnünk az összes ott található tárgyat, majd a kijérat mellett található szárszámkészlettel megjavítanunk főhősünk eliomlott személyi számítógépát (a startszobában). Ezután el kell helyoznunk benne a vezérlő lemezt, majd indulhat a kaland...

Alor (FALSE NOSE): A startszobától balra található és BATMAN álcázására szolgál. Bármelyik szobában használhatjuk: főhősünk lila szint ölt, és alkalmazása esetén kb. egy percig nem fog ránk támadni senki 2%-ot kapunk érte, de sajnos csak egyszer használható.

Baterang: Az előző játékból már ismerős lehet, használata után bumerángokkal dobálhatunk körülállan mennyiséggel, valamint 4%-ot kapunk érte.

Szarazámkészlet (SET OF TOOLS): BATMAN háza előtt van. A startszobában, a számítógépünk konzoljánál kétféle üzenet is meg szokott jelenni a bal felső sarokban: az egyik szerint be kellene tennünk egy lemezt, a másik pedig azt állítja, hogy a "BATCOMPUTER" üzemen kívül van. Ez utóbbi állapotot a szerzámkészlet használatával megszüntethatjuk. Teljes 1%-ot kapunk érte, valamint betehetjük a vezérlőlemez (ld. a következő tárgyat).

Vezérlő lemez (CONTROL DISK): A BATCOMPUTER megszarvizálása után kell a startszobában használnunk. 1%-ot eredményez.

Kézgrénát (HAND GRENADE): Bármelyik szobában használható, de nem derült ki, hogy mire szolgál.

Álkulcs (LOCKPICK): Használatával PENGUIN mestor áruházába juthatunk be az egyik tetőről. Erre az adott helyszínen a bal felső sarokban megjelenik TAKE YOUR PICK (Vedd elő az álkulcsodat!) felirat is figyelmeztet bennünket. 7%-ot kapunk érte.

Kulcs (DOOR KEY): PENGUIN áruházában illetve házában található zárt ajtókon való átjutásra szolgál. Első használatkor 8%-

ot kapunk.

Szaloncukor (SWEET): Kaja, növeli az energiapontokat.

Edzőcipő (TRAINERS): Bármelyik szobában használható. Ezután kb. 30-40 másodpercig kétszerez sebességgel mozgathatunk. 2%-ot kapunk érte, de sajnos csak egyszer használható.

Uftkulcs (LIFT KEY): PENGUIN áruházában ennek használatával (e térképen LIFT felirattal jelzett szobában) tudunk lajutni az alsó szintre — majd vissza. 6%-ot kapunk érte.

Pirítósa (TOAST): Étet, növeli az energiapontokat.

Tükörtőjása (BOILED EGG): Étet, növeli az energiapontokat.

Kötél (ROPE): Segítségével tudunk lajutni az áruházból abba a szobába, ahol a mágneset illetve az azonosítási kártyát felvehetjük. A feljutás abból a szobából történik, ahol a bal felső sarokban TWO HALVES feliratot látunk illetve ahol felvehetjük a tükörtőjást. Használatkor a kötélt megjelenik a szoba közepén, és aká egy lólrán, lelmászhathunk rajta a foletünk lévő szobába. 12%-ot kapunk érte.

Mágnes (MAGNET): Akkor vehetjük fel, miután a kötélt használatával feljutottunk az áruház lítkos szobájába. Bármelyik szobában használhatjuk egyszer, ahol robotok inészkálnak ide-oda. Halvány sejtelmünk sincs, hogy mire szolgálhat, mindeenesetre 6%-kal gazdagabbak leszünk utána.

Dobőnyli (DART): Ha feljutottunk a lítkos szobába, a falon egy ókorszam-játék tábláját láthatjuk. Ha itt használjuk a dobőnylit, akkor megjelenik a földön az azonosítási kártya, amelynek segítségével a későbbiekben bejuthatunk PENGUIN házába. 18%-ot kapunk a nyli használatáért.

Umonádó (LEMONADE): Frissítő nedű, növeli az energiapontokat.

Torte (CUP CAKE): Étet, növeli az energiapontokat.

Azonosítási kártya (PASS CARD): PENGUIN házában bejárata előtt egy felirat jelzi nekünk, hogy nehogy kihagyjuk ezt az ajtót — ami persze záva van. Az azonosítási kártya használata után tudunk átjutni rajta. 9%-ot kapunk érte. Nemsokára találkozhathunk magával a kövör, de jólőtözött PENGUIN-nel is, aki egy esernyővel próbál püpokal elhelyezni a fojtnkön.

Zseblámpa (FLASHLIGHT): Miután bemanatunk PENGUIN házába sötétség fogad bennünket, ami a zseblámpa használatával eloszlatható. 9%-ot eredményez.

Videokazette (VIDEO TAPE): PENGUIN házában két helyen egy-egy videomagnó található. Ugy látszik, nincs benne kazetta, mert csak mákostészta látható a képernyőn. Miután egy ilyen szobában használtuk a videokazettát, érdekes műsor veszi kezdetét számok szaladgálnak a képernyőn. Nem sikerült rájónnunk, hogy ezek mire utalhatnak, mindeenesetre 1%-ot kapunk érte.

Tór (DAGGER): Akárcsak a JOKER-ben, itt sem találuk, hogy mire szolgálhat.

Trombita (TRUMPET): Hasonló szerepet játszik, mint a JOKER-ben a szőharmónika. Ördögi dallamokat eszholhatunk ki vele (pl. a BATMAN indulót), egyébként semmire sem jó.

Benán (BANANA): Étet, növeli az energiapontokat.

Játéklemez (GAMES DISK): PENGUIN számítógépénél kell használnunk, ami a BIG TURN OFF (A nagy kikapcsolás) feliratu szobában található. Használatkor 10%-ot kapunk és a képernyőn megjelenik a COMPUTER STOPPED (A számítógép leállt) felirat, valamint az, hogy hány százaléket sikerült teljesítenünk. The End.

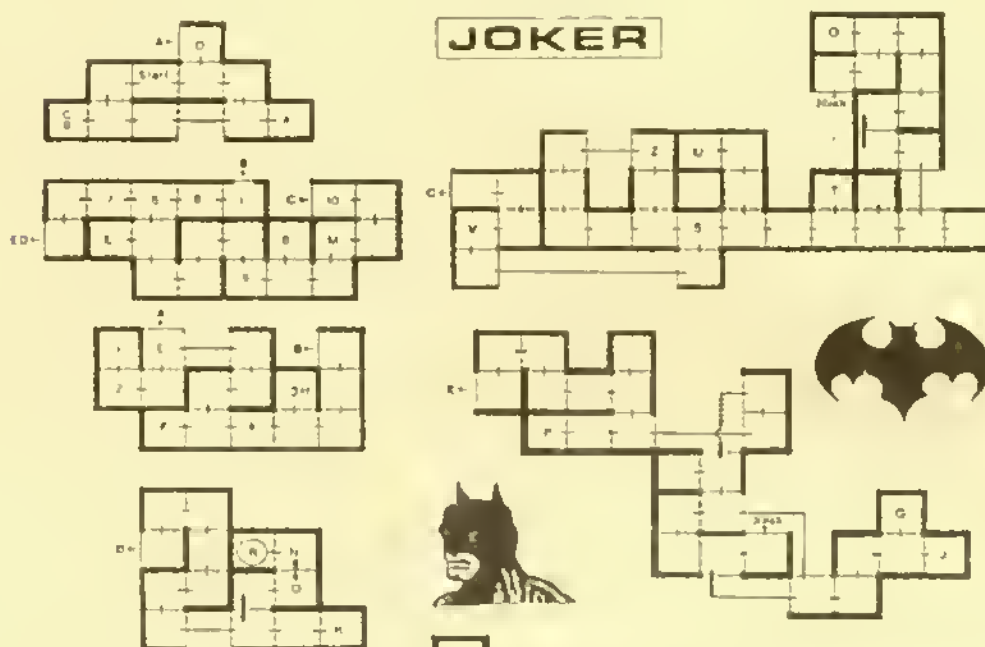
Ezek láttak volna a két BATMAN megoldásai. Az IKARI-lále JOKER UNLIMITED

ENERGY Y/N kérdéssel jelentkezik be, a PENGUIN-hoz szolgálunk egy cartridge-poke-kal. 32159,181. Az Amiga-változat

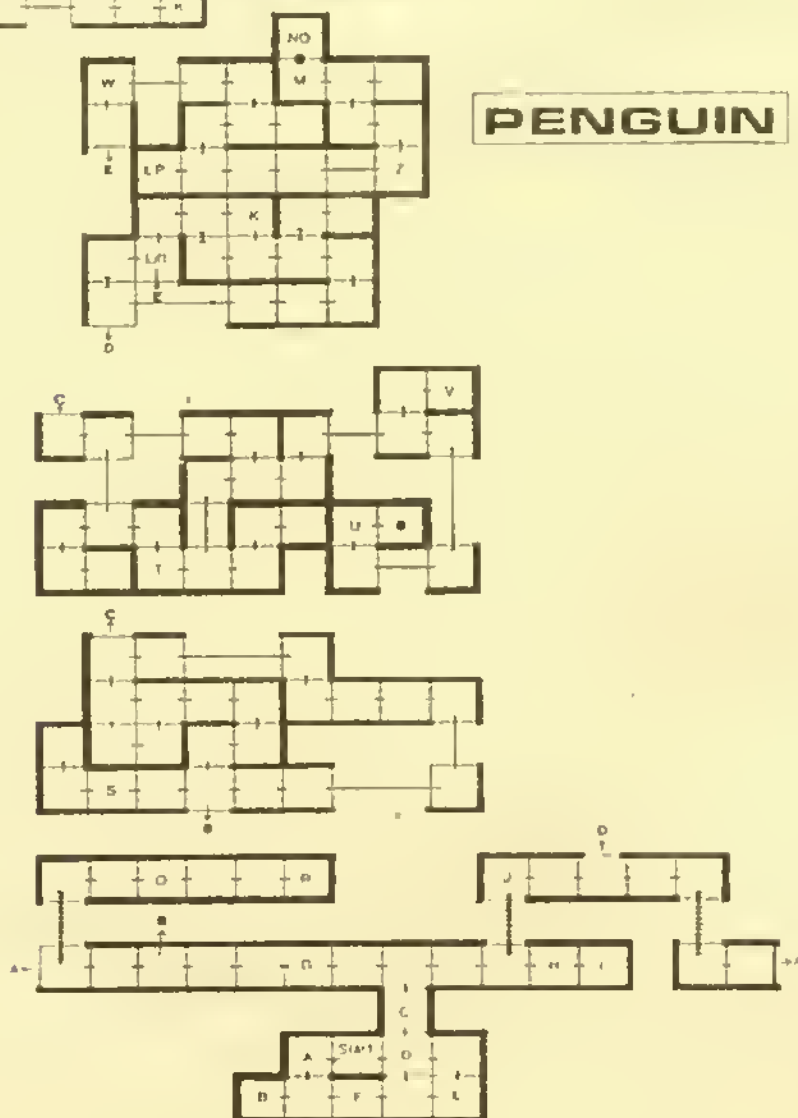
majdnem teljesen meggyezik a C-64-el, az eltérések a következők: a törképen jelölt tárgyak helyén valamelyik más tárgy talál-

ható, a menüben az energiát egy BATMAN-fej mutatja, valamint egyes szobákban más feliratok vannak.

JOKER



PENGUIN



Jelmagyarázat

- A — Villanykörte
- B — Gázmaszk
- C — Zseblámpa
- D — Batarang
- E — Fülak
- F — WC-papír
- G — Tej
- H — Hal
- I — Napszemüveg
- J — Harmónika
- K — Sárgarépa
- L — Protézis
- M — Coca Cola
- N — Tör
- O — Kalapács
- P — Sült csirke
- O — Fényképezőgép
- R — Robiñ
- S — Fapapucs
- T — Pénz
- U — Joker
- V — Csípőlogo
- Z — Kokuszdió

Jelmagyarázat

- A — Álór
- B — Batarang
- C — Szerszámkészlet
- D — Vezérlő lemez
- E — Kézigránát
- F — Álkulcs
- G — Kulcs
- H — Szaloncukor
- I — Edzőcipő
- J — Kötél
- K — Liftkulcs
- L — Piritós
- M — Tükörtojás
- N — Mágnes
- O — Azonosítási kártya
- P — Dobónyíl
- O — Limonádé
- R — Zseblámpa
- S — Videokazetta
- T — Tör
- U — Trombita
- V — Banán
- W — Torta
- Z — Játéklemez

Szeretod a lövöldözős játékokat? Szeretod a stratégiai játékokat? Szeretod a 3D grafikával készült **Dark Side**-típusú játékokat? Vagy inkább a kalandos vagy üzleti jellegű játékokért rajongsz? Nehán inkább olyan programokat kedvelsz, amelyekkel hetekig, hónapokig, vagy akár évekig is lehet játszani? **Esztog MINDEZ EGYÜTT?** A megoldás: az **ELITE**. Ez a játékok játéka, az alfa és az omega, a csodálatos nonplusztúra. Egy életjáték: egy életen át játszhatunk vele, és nem lehet megunni.

Milyen az a leírás? Hosszú. Nagyon hosszú — tehát totytatásokban közöljük, hogy egyszerre ne foglaljon el túl sok helyet egy számban. A leírás e **FIREBIRD** által 1984-ben megjelentetett (Ursten, de rég volt!) C-64 verzió alapul, de ugyanugy használható a PLUS/4-vel is, mivel ezt 64-ről konvertálták. Az Amiga-verzió 1988 karácsonyára jelent meg, és csak annyit tudunk elmondani róla: csodálatos! Nemcsak e grafikai kidolgozásban, hanem néhány más dologban is eltér elődjétől. Ezekre a továbbiakban — szükség szerint — ki fogunk térni.

Bevezetés

"Valahol egy messzi messzi galaxisban..." — kezdehették a leírást, de félték, hogy a Lucasfilm Ltd. beperetné bennünket a copyright-jogok megsértésén, így tehát a modern népmesék kedvelt indításánál maradtunk: "Egyszer lesz, hol nem lesz, lesz egyszer — egy galaxis". Egy galaxis, amely telis van a legkülönfélébb technikai szintű élőlényekkel lakott bolygókkal. Ezek a bolygók egy hatalmas egységbe, a Galaktikus Szövetségbe tömörülnek, amelynek tagjai — többek-később — beköszönnek egymással. Ennek megfelelően világúiban űrhajók százai száguldoznak ide-oda: kereskedelmi toherhajók, a megsemmisült hajók roncsait eltakarító űrkötők, ősi többgenerációs hajók. Természetesen jelen vannak a szabadkereskedelmet gátló tényezők is: a kalózkodók. Ők a megélhetés egy egyszerűbb módját választották, miszeint az árut nem vásárlás, hanem kirablás és lemezszállítás útján szerzik be. Ellenük próbálják biztosítani a bolygók környékét a Galaktikus Rendőrség vadászgépei, illetve a falvadászok, akik a "halálos" vagy ez "elit" minősítésű űrhajókra csapnak le a vérdíj megszerzése céljából. Mint minden normális science-fiction történetben, itt is megtalálhatóak az "idegenek", akik természetesen a Galaktikus Szövetség megdöntésére és leigázására törekcszenek — ők a thaigoidok. Leginkább a Szövetséghez tartozó galaxisok peremvidékén találhatók meg, de előfordulhat az is, hogy beljebb is vagy akár a hiperteiben (ld. később) portyáznak. Kelltemetlenül erős harcosok...

A Galaktikus Szövetség 8 galaxis több, mint 2000 bolygóját foglalja magába. A különböző technikai fejlettségű bolygók eltérő szükségletei biztosítják, hogy az árukereskedelem teljes mértékben virágozzék, azaz egy jó üzleti érzékkel rendelkező kapitány biztosan megtalálja számítását. A bolygók közötti kereskedelem a bolygók körül keringő *Coriolis* űrállomásokon keresztül bonyolódik. Ezeken megtalálható a kereskedelem összes feltétele árut adhatunk elvehetünk, továbbá felszereléseket és fegyvereket vásárolhatunk stb.

Mi a játék célja? Nahát, ez egy jó kérdés. A válasz főbb összetevőiből áll, amelyek egymásból következnek; eleini az ELITE vezetőségi besorolást, meggazdagodni, a felszerelést bővíteni, és végül — de nem utolsósorban — **ELETBEN MARADNI**. Ezenkívül a játékban előrehaladva külön-

bőző küldetéseket is kapunk.

- A **DANGEROUS** (veszélyes) besorolás elérésekor egy *Coriolis* űrállomason megbízhatónak bennünket, hogy meentsük meg az élelőnyeket egy szupernova fellobbanásától;
- Egy későbbi feladat végrehajtásához álcázó berendezést kell szerznünk egy olyan hajóról, amelynek van;
- Ha elértük az **ELITE** besorolást és birtokunkban van az álcázó készülék, a Galaktikus Szövetség megbíz bennünket, hogy semmisítsünk meg egy *Canolis* állomást, amelyet a thargoid inváziós flotta rohamosztagjai elfoglaltak és megszállva tartanak. Ez a legkellemesebb része a játéknak, mert a thergoidok pont olyan jó vadászpilóták, mint az **ELITE** besorolással rendelkezők...

A Cobra Mk.III. úrhajó

A játékokban a legfontosabb segítőtársunk egy Cobra Mk.III. típusú űrhajó, amit a játékok bojantkozásokkor némi Strauss-zenével körítve minden oldaltól megcsodálhatunk. Ez a logmodernebb típusú közép-hatótávolságú, fegyveres kereskedelmi hajó. Ideális eszköz mindazoknak, akik a Galaktikus Szövetség áruforgalmában akarják megalapozni szorencsőjüket. Hatótávolsága 7 fényév, azaz egy hiperűt-ugrassal egyszerre onnyit tudunk újratankolás nélkül megtenni. Fegyverzete — egyelőre — egy előlő tüzelő pulzáló léter, de a lörszón ezenkívül még három, tetszés szerint kihasználható lézerágyú-állás található (jobb-ra/balra/hátra). További fegyverzet a nyomkövető iaktá-rendszer, illetve az energiabombák. Védelmi célokat szolgálnak az elől és hátul található energiapajzsok. Ezeket és a Cobra többi energiát igénylő borendezéseit négy energilábon szolgáltathja, amelyek automatikus energiagűjtővel rendelkeznek, azaz „pihentetéskor” feltöltődnek.

A Cobre elméletileg egy együléses hajó, de hely van egy humanoid másodpilóta számára is. A hajó az alábbi főbb részekre osztható:

- A középső részen helyezkedik el a rakodódór, amelynek befogadóképessége egyelőre 20 tonna, de a későbbiekben — beíós árt — vásárolhatunk egy 15 tonnás iaktérbővítőt. Ezt célszériu mozgárolniuk, mert így egyszerre több árut szállíthatunk — ergo nagyobb hasznosí tehetünk szert.
- A parancsnoki hid o törzs első részén helyezkedik el, itt találhatóak a hajó liányításához szolgáló műszerek kijelzői, az első és hátsó nézeti képet közvetítő képéinyó-konzol, radarkepeinyó, az energia-bankok töltéskijelzői stb.
- A hátsó részen vannak a védópajzsok generátorai, az energiabankok, na és persze a hajtóművek. Ez a hajó legseíülökennyabb része.

Bejelentkezés

Bejelentkezés után a program érdeklődik, hogy akarunk-e kimentett játékállást betölteni (LOAD NEW COMMANDER? Y/N). Talán mindenkinek sikerül magától is kitalálnia, hogy ha igen, akkor 'Y' billentyűt kell megnyomni. Ekkor megjelenik az ACCESS-menü, ahol a LOAD COMMANDER-rel tölthetünk állást, SAVE COMMANDER-rel kimenthetjük az aktuálisat (persze ez indításkor nem nagyon szükséges). EXIT-tel visszaléphetünk a játékhoz. Játékállás mentése, illetve töltése a Coriolis állomásokra való bedokkolás után, illetve bejelentkezésakor lehetséges.

Az info. kártya (STATUS — '8')

A játék elindulása után a hajó Információs kérttyáját láthatjuk, amit a játék folyamán a '8' billentyű megnyomásával bármikor előhívhatunk.

Az Amiga-verzió a másik kettőtől ezen a részen eltér, a játék különböző képernyőir (tehát az információs kártya is) nem speciális billentyűfunkciókkal, hanem egy ikonmennyel és az egor segítségével kormányozható, ilyen esetekben látható a almekezők nemcsak a C-64-verzió megfelelő billentyűjét, hanem az Amiga-változat ikonjának a nevét is zárójelben feltüntetjük.

Az Információs kártya az alábbi adatokat tartalmazza:

PRESENT SYSTEM. Az a bolygórendszer, ahol éppen tartózkodunk. Ez indítaskor a LÁVE.

HYPERSPACE SYSTEM: A hiperűr célrendszer, amit a Galaktikus Térképen (ld. később) beállítottunk.

CONDITION: A hajó állapotjelzője. Négytől
tíz főtől lehetséges;

DOCKED: Jelzi, hogy bedokkolunk az állomáson a PRESENT SYSTEM-nél jelzett bolygó Canolis állomásán.

GREEN: Nincs semmilyen közvetlen veszély.

YELLOW. Ellenséges gép(ek) hatótávolságon belül.

FUEL: Az üzemanyag mennyisége, megtehető fényciklusokban kifejezve.

CASH. A rendelkezésünkre álló készpénz.

LEGAL STATUS: A Galaktikus Rendőrség nyilvántartásában szereplő minősítések. Ez az adott bűnözőrendszerben elkövetett cselekedeteink függvényében változik, például a rendőrség valószínűleg nem fogja díjazni, ha tiltott árut csempesztünk, békés kereskedőhajókat, útiképeket, esetleg magát a *Coriolis* bázist vagy — neadjsten — rendőrhajókat támadunk meg. A minősítés háttérrel lehet

CLEAN. Tiszta, ártatlan,
FUGITIVE: Szökevény; Valamelyik boly-
górendszerben törvénybe utkozó csö-
lökedateket követünk el

OFFENDER: Bűnöző. Nyilvántartásba vettek bennünket kalózkodás miatt, és a Galaktikus Rendőrség törözést adott ki ellenünk.

Ha a státuszunknál az utóbbi két besorolás valamelyike található, akkor egy Coriolis közelebb érve azonnal a rendőrok támogatására kell számítanunk. Felelősen velük összekasztanunk a Bajszot, előbb-utóbb úgyis mi húzzuk a rövidebbet.

Előfordulhat, hogy egy rendőr akkor is megtámad, ha a minősítésünk tiszta, és csempészárú (ld. később) sincs nálunk. Ez elég nagy dilemma elő állít bennünket, ha nem löjük le, akkor mi hagyjuk ott a fogunkat, ha felöljük, a minősítés **FUGITIVE**-re változik, és a többiek is megtámadnak, ilyen esetben lövünk ki a rendőrré egy rakétát (ld. később), ami nem fogja eltáplálni, de akkor majd azzal fog szórakozni, nem pedig velünk.

A másik keltől ellen esemény, ritka esetekben megtörténhet, hogy bedokkolás után elfognak bennünket, ha nem tiszta a minősítésünk.

A minősítés „lisztára mosására” több mód is kínálkozik: az egyik az, hogy végrehajtunk nyolc hípelürrgrást (negyzer oda-vissza), a másik pedig az esetlegesen megvásárolt mentőkabin használatát. Tapasztalatlan játékosoknak javasoljuk, hogy a játék elkezdése előtt ismerkedjenek meg a különféle úrhajótípusokkal — nem árt ugyanis, ha tudják, hogy éppen ki akarnak megtámadni (a *galaxis* különböző úrhajói a *Commodore Világ* 8. számában mutatjuk be).

RATING: Ez tartalmazza a harci kőpesse-
günk szerinti besorolásunkat, amely
szerint változik, hogy hány összeesapás-
ból kerülünk ki győztesen. Az alábbi
szintek lehetségesek:
HARMLESS - ártalmatlan
MOSTLY HARMLESS - jobbra ártalmat-
lan
POOR - gyenge
AVERAGE - átlagos
ABOVE AVERAGE - átlag feletti
COMPETENT - alkalmas
DANGEROUS - veszélyes
DEADLY - halálos
ELITE - elit

EQUIPMENT: Felszerelés. Kezdetben csak
előre lüzelő pulzáló lézarral (**FRONT
PULSE LASER**), illetve három darab
nyomkövető rakétával rendelkezünk, de
a játék során meggazdagodva lehető-
sünk nyílik számos további felszerelés
beszerzésére. A kiegészítő felszerelése-
ket és azok felhasználását a későbbiek-
ben részletesen ismertetjük.

A felszerelés ismertetése Amíg nem
csak szöveges, a képernyő alsó részén
egy **Cobra Mk.III** hátulnézeti képét lát-
hatjuk. Ezen nyílnak és a hozzájuk tartozó
berendezés megnevezése mutatja, hogy
milyen felszerelés a hajó melyik részén
található meg

Repülés és tájékozódás

A **Galaktikus Szövetség** az egyik legna-
gyobb bolygószövetség a Világegyetemben
— 8 galaxis löbb, mint 2000 bolygója ta-
nozik uralma alá (bár ezek közül jónéhány-
ban anarchia uralkodik és nemhogy a ke-
reskedelem, de a jelenlét is életveszély-
es...). A legelső lépés a játékban, hogy
biztonságos üzleteléssel valamelyes nyar-
oségra legyünk szert, és ha honkra aggas-
sunk mindentéle cuccot, amikre a későbbi-
ekben feltétlenül szükség lesz a túléléshez

Galaktikus térkép (Galaxy — '4')

A **Galaktikus Szövetség** 8 galaxisa közül a
fedélzeti számítógépünkbe galaxisonként
kb. 250 bolygó adatait vannak betelepítve.
Ezt a galaxis térképet a '4' billentyű meg-
nyomásával hívhatjuk elő a képernyőre. A
játék elején a bal alsó sarokban látható egy
kereszt, amelynek metszéspontjában kinu-
duló bolygónk a **LAVE** található. A kereszt
körül egy kör mutatja a **Cobra** hatótávolsá-
gát, azaz hogy a pillanatnyilag rendelkezé-
sünkre álló uzemanyaggal max. milyen tá-
volságra tudunk eljutni (a játék kezdetén 7
fényévre elegendő). A nyílat a kurzorvezér-
lő billentyűkkel, vagy a joystick-kal mozgat-
va menjünk rá egy kívánt bolygóra, majd
nyomjuk meg a '6' billentyűt.

Bolygóinfó (PLANET — '6')

A képernyőre listázódnak a kiválasztott
bolygó adatai. Ezek ugyan körülbelül olyan
lómorsóggal vannak megfogalmazva, mint
a Galaxis Utiképző hasonló passzusai, vi-
szont egy kis gyakorlattal már rájöhátunk,
hogy az adott bolygón mivel érdemes ke-
reskednünk. Nézzük sorbe, milyen adata-
kat tartalmaz a bolygókról megjelenő infor-
máció:

DISTANCE: A távolság, a pillanatnyi pozi-
ciónktól, tényében számolva
ECONOMY: A bolygó gazdasági berendez-
kedése, lehet mezőgazdasági (**AGRICUL-
TURAL**), vagy ipari (**INDUSTRIAL**), azon-
ból is gazdag (**RICH**), vagy szegény
(**POOR**). Természetesen az egyes boly-
gókon az előadási árainkat az adott áru-
ra vonatkozó igény szabja meg, míg a vételi

ár a bolygó adott árua vonatkozó tühé-
melesének függvénye. A mezőgazdasági
beállítottságú bolygók méltányos áron
árulnak pl. élelmiszert a közép- és ma-
gasszintű technológiával rendelkező
bolygónak. A középszintű technológiával
rendelkező bolygók szívesen vásárolnak
nyersanyagokat és fémeket, amelyeket
feldolgoznak, és a kész árut jó pénzért
eladhatjuk a fejlett világokban. A keres-
kedelmi stratégiákkal később bővebben
foglalkozunk.

GOVERNMENT A bolygó politikai beren-
dezkedése a kormányzati forma alapján.
Ez szintén a társadalmi fejlettségére,
azaz igényeire utal. Lehetséges testületi
államrendszer (**CORPORATE STATE**),
demokrácia (**DEMOCRACY**), államszö-
vetség (**CONFEDERACY**), kommunizmus
(**COMMUNIST STATE**), diktatúra (**ICTA-
TORSHIP**), megosztott kormányzás
(**MULTI GOVERNMENT**), feudálisizmus
(**FEUDAL WORLD**), anarchia
(**ANARCHY**). A szövetségi formákban az
étetszínvonal nagyon magas és védik a
saját kereskedelmüket. Ezt magas árak
jelzik, viszont szívesen vásárolnak luxus-
cikkeket, néha gépeket és nyersanyagot
is. A diktatúrákban már nagyobb a
kereskedelmi rizikó, bár itt nem csak a
bolygórendszerek saját rendőrsége, ha-
nem maguk a kalózok is védik a szabad-
kereskedelmet — luxuscikkek, gépek,
szövet és hasonlóak adhatók el jó pénzért,
viszont óatosan vehetünk álmot, ruhát és
nyersanyagot. Anarchikus világokban
a kereskedelem életveszélyes, viszont
nagyon nagy hasznot hozhat szívesen
látnak csempészárukat, narkotikumot,
sőt némi rablásra is alkalom nyílik.

TECH.LEVEL: A technikai szint is egy
meghatározója a bolygók igényeinek, az
alacsonyabb szintűeknek eladhatjuk a
magasabbak termékeit — és viszont.

POPULATION (Amígán **POP**): A lakosság
száma. Hm vajon mire jó? A lakosság
faje is fel van tüntetve, az emberi telepe-
sek (**HUMAN COLONIAL**) gyakran boly-
gólakok, de mindig ők a Coriolis állomá-
sok kiszolgáló személyzete is. A madár-
lajtek (**FLIGHT ELDERS**, **NEST ELDERS**)
boldogan és jó feltételekkel kereskednek
mindenkivel, bár minden idegent úgy to-
gadnak, hogy „gyere már egy kicsit,
lartsd melegen a tojásaidat egy pece-
re...” A kétélűek (**AMPHIBIIDS**) is haj-
landóak kereskedelemre, csempészerut
és narkotikumokat vennének, néha kö-
zépszintű gépeket is rájuk szóhatunk. A
macskalajtek (pl. **BLACK FAT FELINE**)
nem nagyon kereskednek, viszont na-
gyon veszélyes, harcos életforma. A ro-
varlajtek logyeszélyesebb képviselői a
TARGOID-ok, ők már a Galaktikus Szö-
vetségre is potenciális veszélyt jelenít-
nek. A kereskedelem életveszélyes, de
ha mégis sikerülne, akkor viszont busás
hasznót hoz.

GROSS PRODUCTIVITY (Amígán: **GNP**):
Az egy főre jutó produktivitás a bolygón.
Ebből következtetni lehet az árakra is
(ha magas, jó előadási, ha alacsony, ak-
kor jó vételi lehetőség).

AVERAGE RADIUS: A bolygó átlagos rádi-
usza. Nem sok értelme látniuk ennek az
adatnak.

C64-en a képernyő csak szöveges, de Amí-
gán képek is mutatják a lakosságot, a boly-
gót, valamint a **Cobra** űrhajót és távolságát
a bolygótól. Mindkét képernyő alján egy-
egy mondat közli, hogy az illető bolygó mi-
ről híres (hírhedt) Univerzum-szerte. Ezek
igen nagy marhaságot szoktak lenni
(Hoppy-kaszinók meg hasonló), ha valaki-

nek sok unalmas perce van, lefordíthatja
magának — mi inkább eltehetettünk ettől

Az 'O' billentyű megnyomásával visszakap-
csolhatunk a kis keresztől a nagyra. Akkor
is használhatjuk, ha a kis kereszttel kifutot-
tunk a képernyőről.

A 'D' billentyű segítségével lavolságot mér-
hetünk: megnyomásakor megtudjuk, hogy
milyen messze van a kis kereszt által meg-
határozott bolygórendszer a nagytól

A CORIOLIS állomások

A **Galaktikus Szövetség** minden bolygója
körül egy **Coriolis** állomás kering — ezo-
ken keresztül bonyolódik le az egyes boly-
gók kereskedelme, azaz rajtuk keresztül
larthatjuk a kapcsolatot a bolygókkal. Az áll-
omások sokszög alakúak (tátn hexagoná-
lisak — geometriából mindig gyengek vol-
tunk), és a bejaratuk (vékony rés) mindig a
bolygó felé néz, tehát dokkoláskor mindig
a bolygó felől kell közelednünk hozzájuk. A
Coriolisok a Galaktika semleges területei,
mert mindenkinek (még a kalózoknak is)
szüksége van rájuk a kereskedelem bonyo-
lításához. Rendkívül erős védőpajzsokkal
vannak felszerelve, de a helyi és a Galaktikus
rendőrség számos vadászgépe is védelme-
zi. Megláadásuk halálos bűnnek számít
— soha ne támadjunk rájuk, mert egyrészt
fatesleges, másrészt ha velellenül túlélnénk
(nem valószínű), akkor is rendőrök serege
kergetne az egész galaktikán keresztül
bennünket.

Először is azonban el kéne hagyni az álló-
mást. Ez az 'F1' billentyű megnyomásával
lehetséges. Feltartva a **Cobra** parkolóhelyét
szolgáló légszilip egysége, majd leduboró-
gunk a motorok as a következő percben már
a végtelen űrben találjuk magunkat. A mű-
szerfal első látásra nemileg érdekes kaval-
kádot mutat, de mindanekelett ismerek-
dünk meg a **Cobra** irányítást végző billen-
tyűkkel (ha joystick-kal irányítjuk a játéket,
akkor az első négy billentyű a joystick
egyes irányainak felel meg):

<: forgás balra
>: forgás jobbra
'X': emelkedés
'S': süllyedés
'SPACE': tolóerő fel, azaz gyorsulás
'?': lassítás

Az első négy billentyűt kombinálva is hasz-
nálhatjuk, azaz a joystick-ot állós irányban
is mozgathatjuk. Az úrállomásra való do-
kkolásnál is alapvetően ennek a hat billen-
tyűnek a segítségével vagyunk utatva. Ha
le akarunk szállni egy úrállomásra, min-
denekelett meg kell keresnünk (még velel-
lenül se lójunk rá, mert azonnal rendőrhá-
jók özöntenek ki belőle és jól befűtenek ne-
künk). Miután megvan, repülünk az úrálló-
másra és a bolygó köze (ne túl közel a boly-
góhoz, mert túlmelegszik a kabin és ma-
halunk), majd fordulunk az állomás felé.
A hozzánk közel eső oldalon egy sávot vá-
szunk észre. Mivel az úrállomás bejárata
mindig maróleges a bolygóra, folyton vál-
toztatja a helyet. Ezért a közelébe érva
sokkentsük a minimális sebességet,
hogy mindan mozdulást követthessük.

Csak akkor tudunk sikeresen dokkolni, ha
a bejárat pontosan vízszintesen áll hozzánk
képest, amikor elérjük — különben a **Cobra**
telőbbar és kezdhetjük újra a játékot. A
biztonságos dokkolás nagy ügyességet és
sok-sok gyakorlást igényel, ezért dolgo-
gunk megkönnyítése végett célszerű vagyunkunk
halló mértékű megnövekedése után egy au-
tomata leszálló rendszerre szert lennünk,
ami megoldja helyettünk ezt a pepocselet

És végül az archívumban álló legelső CoVboy Posta:

Helló Commodore-tőber! Rossz hírem van...
Ezek után már nem csak az 1,75 (na meg a
szakállas) fog boldogítani benneteket — itt

vagyok én is! Annak a klazémolását, hogy
ezzel hány főre szaporodott a CoV Stab,
bízzuk inkább Dr.Obádovicsra vagy a Bolyai

családra... mindenestre ezután én is aze-
ken a hasábkon fogom rontani a levegőt.
Itt kérem egy levelezési rovat kezdődik...

Usejbanlat

Tisztelet Szerkesztőség!

Az első oldalán többek között arról írnak, hogy nagy fába vágják a fejszéjüket, információval ellátnak. Ekkor én és a barátom úgy döntöttünk, hogy röjlet ragadunk és kérésrel fordulunk önökhöz. Mi a C-64-nek lelkes rajongói vagyunk, és álszerénység nélkül írhatom és olyan még nem történt, hogy egy játékkal nem tudtunk volna mit kezdeni, azonkívül már sok programon mentünk végig, nagy rutinunk van. Szeretnénk segíteni önöknek azzal, hogy a C-64-es programok tesztelésének terhé levehessék a vállukról. Meghízhaduk vagyunk, rengeteg ötletünk van, amivel érdekesebbé és színvonalasabbá tehetjük a lapot, és írói ambícióval is rendelkezünk. Ha úgy gondolják, látnak bennünk fantáziát, írjanak vagy telefonáljanak.

MARTON GYÖRGY, BUDAPEST

CoVboy: Nohát ez egy igazán kedves ajánlat, de egyenlőre "édes a teher nekünk" — ha esetleg dőlne a ház, akkor ígérjük, feltétlenül rádóztatunk benneteket. Az írói ambíciókat a örömmel üdvözlöm — javaslom az 56-os témát, az mostanában úgyis nagyon divatos az író urak között...

Még egy kis Elite...

Tisztelet Szerkesztőség!

Nekem Amiga 500-asom van és örültem, hogy erre a gépre is közölnek játékleírásokat. Két észrevétel: 1. Az újság szuper, a játékleírások jók! (Kösz — CoVboy) 2. Ezzel szemben egy óriási hiánya van az újságnak! Az, hogy a játékleírásokat nem közlik végig! (Nem indokolt a többes szám használata! — CoVboy) Most kifejezetten az ELITE-ra gondolok! Ez a program kb 8 oldal (4 lap) lenne a teljes leírása, amit szerintem nyugodtan lehetne közölni egy újságban! Így h hónapig kell kb. várni arra, hogy végre tudjak játszani a játékkal??? Szerintem és az ismerőseim véleménye szerint mindenki jobban örülne annak, hogy inkább kevesebb játékleírás legyen benne, de ami benne van az teljesen végig le van írva. Kérem Önöket, hogy a következő számban közöljék le teljesen a végéig az ELITE leírását!

DIKÓ ISTVÁN, BUDAPEST

CoVboy: Látszik, hogy még nem sokat játszottál az ELITE-tal, mert egyébként nem lottál volna ilyen kijelentést, hogy 8 oldalba beférne — különösen nem az Amiga-verzió. Egyébként senki sem gátol meg abban, hogy játszási vol: jobb oldalt található a lemezegység, ledd befo az ELITE-lemezről és jászál! Egyébként a számban már megtalálhattad a válaszunkat — no vadd zokon, és biztatód megad a közismert CoV-közmondással: "Türelem ELITE-leírást terem (teljesen)..."

Építő jellegű kritika

Tisztelet Szerkesztők (mind a 1.75)

Örömmel és nemi keserű szájjal vettel kezembe a CoV 1. számát. Örömmel, mivel csak nekünk, a Commodore cég termékét megvásárló, eddig egy-két zagyva sajtóterméken tengődő, de népes rábornak készült. A keserűség meg onnan hogy, ha jól szantolom Krisztus után, 1989-et írunk és augusztust (Hm, to kis öröknaptár — CoVboy). Nem mintha bosszantant akarnálak benneteket, de nem késtetek el egy kicsit??? Más: a lapról: a címoldal látványos szépen kidolgozott. De egy apró észrevétel volt: a belső oldalak grafikáival, kissé mosottak. Oké, tudom, ez a nyomda hibája, de ha lehet még kellene említeni, lehet hogy a nyomdában is vannak Commodore rajongók. Így két ötlet. Minden számban egy (lehet régebbi is), felhasználói program leírását közölni (majd meglátjuk — CoVboy). Sokszor hivatkozik előző Spectrum lapokra, nem jó tipp. A legtöbb Commodore-os nem vette meg (lehet, hogy balgaság volt). (Azl — CoVboy) Nem lehetne újból közölni a kurrens leírásokat?

SZÜCS SÁNDOR, BÉKÉSCSABA

CoVboy: az időérzékod fantasztikus — valóban 1989. van. A késsedelomról annyit, hogy az az újság MAGANKIADÁS, (a közhi-elelemmel ellentétben nem LSI-formák!), és egy szám nyomdaköltségének kifizetéséhez valahonnan elő kellett teremtenünk a lőket. A képmínőségéről: egyes képek elmosódása abból adódik, hogy a nyomda a nyomás előtti fotózásnál vonalas és nem rasterezett fotót készít a köziratról (a rasterozott jobb képmínőséget eredményez — és 89. — F1-es árat...). Az elmosódás egyébként csak a fényképeknel jelentkezik, ott nem, ahol a képet valamilyen hardcopy-módszerrel készítettük. Sajnos — főleg az Amiga-részeknél — nem tudjuk mindonútt az utóbbi módszert alkalmazni. A nyomdában egyébként nem Commodore-rajongók vannak, hanem "gátó tönnyözők" — az ördög tudja, hogy a válaszom vajon mikor kerül a közedbe... A Spectrum Világokra való hivatkozással kapcsolatban — szó sem lehet róla, hogy a kurrensabb leírásokat még egyszer leközzöljük — tessék szépen megvenni őket! Már alig férünk ol a lakásban tőlük... A beküldött demo-listán elég jól szórakoztunk (mennyi fontos-gos lemozd van!), egyébként nemrég volt azorencsénk megtekinteni a cracker-ek augusztsuli tornését, 35 lemoznyi — borzasztó! A folajánlott felhasználói program-leírásokból a DISK DEMON, a PRINTFOX és az AMICA PAINT már megjelont az LSI-féle 1001-sorozatban, a többi viszont megnöznénk. Kösz!

Kalandos vállalkozás

Kedves 1.75 és a szakallat!

Véletlenül kerembe került a CoV. 1. száma. Van ugyan néhány kifogásolni valóm, de alapjában véve nem tartom egy rossz újságnak (Nahát az igazán kedves — CoVboy). Először is PLUS4 tulajdonos vagyok és nem tartom a gépemet olyan rosszsnak, hogy "RÚT KISKACSNÁK" kellene nevezni (Oké, bocsi, akkor esetleg "fellegekben szárnyaló flamingó" jó lesz? — CoVboy). No de mindegy, én nem vagyok sertődekegy (Ennek szívből örülök — CoVboy). Annal is inkább, mert találtam egy nagyon jó dolgot, igaz, hogy C-64-re. Mégpedig a lemez AUTOSTART funkcióval van szó. Felmértu-hora nincs szükségem, mert 1551-csel rendelkezem, és egyszert nem is volna jó ide igen, még 1571-re is jó — nom CoVboy, a szerző). másrészt így is 4-5-ször gyorsabb (a 1541 DOS-nál, de nem az AUTOBOOT-nál — a szerző). A rutint azontán rogtan megpróbáltam átírni PLUS4-re. Hangsúlyozom megpróbáltam, ugyanis nem sikerült. (Ezek után a vállalkozó kodvú fiatalember visz-szafojtotta nekünk, hogy mit csinál a programunk — ez kedves, bár a forrás be van kommentezve, másrészt meg — ha hiszi, ha nem — eddig is tudtuk, mit csinál) Is megvalamit! Ezzel meg se PLUS4-en, se C-64-en nlnes megoldva a jó programvédelem. A C-64-en ugyanis ott a R1STORE PLUS4-en pedig a RESET. Nemi lehetne esetleg egy következő számban a RESET letiltását is bemutatni? Ha ezt lehetne, akkor kerem közölnék velem, melyik számban, azt ugyanis min-denkeppen megvenném!

LAI TIBOR, PÁPA

CoVboy: a szerző: Igen érdekes egy oszmefuttatás — figyelombe vévo azt az apróságot is, hogy az 1. részben csak a program első részét közöltük (most ment le a második) \$079E-ig és a program \$079F-en indul. Nem tűnt fel, a "folytatjuk" szöcska? Egyébként nagy otót volt a képmény kikapcsolását kihagyni — és a szinkronjel-tel mi lesz? Gratulálunk a \$2D-\$2E mutatóval kapcsolatos "feltevezéshöz" is — bár ez egyébként minden Commodore gyánt-mányu gépen (mög Amigán is) a BASIC végéig jelzi. Végezetül megjegyeznénk, hogy az AUTOBOOT nem "programvéda-

lem", bár ez e bevezetőből is kiderül. A RESET letiltásáról szóló "bonyolult" manó-vermek pedig feltétlenül azánunk majd valamelyik számban kb. 10 sort.

No Lamer Contact

Tisztelet címzett!

Szeretnénk négy nehéz játékot örök élettel játszani, ha lehetséges. A játékok: DRUIDS, GREEN BERET, MIKIE, EAGLES NEST. Kérem küldjék el ezeknek a játékoknak az örökéletét...

BIRÓ ADÁM, SÁROSPATAK

CoVboy: Ha jól értem, poka-ot tarhálsz. Mit csináljak, késssem meg én? — szó sem lehet róla. Az 1. számban megírtuk, hogy egyedi igényeket nem tudunk teljesíteni — tessék szépen megkoresni. Egyébként ezekből három már megjelont különböző LSI-stuffokban.

BANHIDI ZSOLT, BUDAPEST

CoVboy: Kösz, hogy 2.75-ra növeltad a szerkesztőség populációját. Ha valamiro szükségünk van, megkoresünk. Nem akarsz esetleg GREEN BERET poka-oket koresni az előző levélíróinknak?!

KÓRIK GÁBOR, PÉCS

CoVboy: A szörös manók megvétolo a programban nom küldetés, hanem az**atás. A második már küldetés. Az ELITE PLUS4-változatát mintha már láttam volna...hmmmm, hol is? Talán a belső borítón — ugyanabban az árfokvésben, mint a kért C-64-kollekciók. Helló!

BERECZ GÁBOR, MISKOLC

CoVboy: Nyugodtan zavarjál minket! — ha máshonnan nem kap választ, akkor vond lo a konzokvenciát: az ottani bácsik bunkók. Egyébként most én som tudok sokat segíteni: a lejm poszterekkel tolatapétázott lakású bácsi nevét és lakásimét nom írom meg, mert lábát gyors mozdulattal az alfalomhoz fogja érteni — maradj inkább a Spectrum Világ címénél, ide írhat sz noki (a levélre ird rá, hogy CoVboy). A másik kérdés a ROCKSTAR-re vonatkozott: mégiscsak jobb loaz, ha mogint "zevarsz" bennünket, mert nom írtad meg, hogy C-64-re vagy Spectrumra kerased. Addig is...

LÁMAS VIKTOR, SZIEKSZARD

CoVboy: Ugy tűnik, még nom mozogsz teljesen otthon a 64-esben. Alapállapotban SYS 5120 parancstól lényeg nom log be-jönni a program. Az a bizonyos "valami meleg reset" azután alkalmazandó, hogy a programot már betöltötted. Reset-kapcsoló alapállapotban nincs a gépen, de házilag elkészíthető: kell hozzá egy darab dról és egy mikrokapcsoló. A dróttal a usor-port GND és RESET kivezetéseit kell összekötni, ami a mikrokapcsoló megnyomáskor resetet generál. Ezt azért nom árt, ha fölmonóági rokonsággal (pl. a papáddal) csinálhatod meg, mert úgy látom, te egy kissé még ifjú vagy. A reset UTÁN kell a poka-ot bepötyögnöd, majd a SYS 5120-ra indul a program — ha indul...

SZABÓ GÁBOR, HÓDMEZŐVASÁRI

CoVboy: PLUS4-es BARD'S TALE-ről még nom hallottunk. További válasz a belső borítón. Na, van nagy öröm?!

BAKOS GÁBOR, BUDAPEST

CoVboy: Kösz, ha valamiro szükségünk van, meg fogunk keresni!

TAKÁCS TAMÁS, ZÁNKA

CoVboy: Kösz a stuffoket, a BATMAN THE MOVIE igazán érdekes stílusú fordítás, de így talán még som közölhető — no, nom baj, alapanyagnak jó loaz majd később. STORMLORD térkép leoraz közz!

VISZLÁT COVBOY.